M-1815-132-11 F.

HEBDOGICIEL

ISSN : 0760 - 6125

N° 132

25 avril 1986 - Belgique : 83 FB - Luxembourg : 84 Frs - Suisse : 3,60 FS.

Le premier journal d'informatique Qhébaud !

11 F

LES PRIX BAISSENT AU CES

Ç'est la mode, les salons. Il y en a partout, tout le monde en organise, ça devient une occupation très prisée ces temps-ci. Au CES de Londres, il n'y avait guère qu'une seule nouveauté : le prix des logiciels !

PAR DESSUS LES MERS

Le Sicob venait de nous décevoir incroyablement avec ses allées éternellement vides, avec ses stands désespérément chiants. Nous n'en avions pas eu assez, il a fallu qu'on aille faire les mariolles outre Manche. En bons "frenchies", nous sommes donc partis du côté de Londres, le béret bien enfoncé sur la tête et la baguette de pain sous le bras. Le CES est exclusivement réservé aux professionnels, c'est-à-dire aux distributeurs, revendeurs et fabricants de micro, hi-fi, téléphones, électroménager et audio-visuel.

A notre grande surprise, le CES n'était ni une énorme fête ni une grande foire populaire. Pas du tout. C'était tout ce qu'il y a de plus clean : nous nous sommes retrouvés dans un salon briqué, tout propret, parsemé de quelques stands et d'un ennui profond. Au secours ! Le Sicob revient...

REZ-DE-CHAUSSÉE

A part des exposants assis bien sages sur leurs petites chaises gracieusement prêtées par les gentils organisateurs, le spectacle n'avait rien de risible et l'ennui était au beau fixe.

Cela dit, il y avait du beau monde du côté exposant. Mastertronics avait loué son bunker habituel dans lequel quelques télés diffusaient des montages vidéos de ses softs.

Parmi les stands qui faisaient du bruit, Lightning, un distributeur anglais, exhibait un superbe coffret pour Commodore 64 destiné aux musicos bien branchés. La démonstration que m'a faite un grand bonhomme très sympathique était tout à fait hallucinante. Le coffret se compose d'un C64, du magnétophone qui l'accompagne habituellement, d'une extension "sound expander" qui contient des processeurs musicaux Yamaha et qui se branche sur le port cartouche de la bécane, d'un clavier musical classique de cinq octaves et d'un soft... ne me parlez pas du soft... je craque. C'est bien simple, des dizaines d'options sont possibles. Vous pouvez tout faire : jouer sur des tonnes de voies, créer vos instruments, créer des séquences, les chaîner, etc. Le système complet coûte dans les 3000 balles. Vous avez déjà le CBM et son magnéto ? 1500 balles pour le reste. C'est un produit Commodore. Si vous avez l'occasion de voir cet engin quelque part, faites-vous faire une démo, vous ne serez pas déçu, croyez-moi. A noter aussi un "sound sampler" qui est encore plus impressionnant que le reste. "Qu'est-ce qu'un sound sampler", me demandez-vous l'air grave ? C'est une sorte de digitaliseur de sons. Vous prenez un micro (phone, pas ordinateur), vous dites : "prout" et l'ordinateur vous le ressort comme vous voulez : à l'envers, à l'endroit, plus haut, plus bas, etc.

Et une autre gamme de logiciels à 50 balles, une !

PREMIER ÉTAGE

Au premier étage, les stands de micro étaient un peu plus nombreux qu'au-dessous. Mirrorsoft faisait la promotion de "Fleet Street Editor", un programme professionnel de création de journal avec illustrations et autres gadgets. Les versions BBC et Amstrad étaient déjà terminées et commercialisées tandis que la version IBM présentée ne sera sur le marché que dans quelques semaines. Des adaptations pour Apricot, Atari ST et Amiga sont en cours de développement. D'après les gens de Mirrorsoft, leur produit sur ST sera mieux que Pagemaker sur Mac ce qui promet, mes aïeux, un sacré résultat, je ne vous dis que ça.

LE PLUS BEAU

Le plus beau de tous les stands, c'est quand même la buvette, il faut le dire. Je ne suis pas spécialement un amateur des petites gâteries anglaises, surtout fourrées au saucisson, mais un bon petit verre après s'être bien gonflé à marcher et à causer briche toute la journée, c'est bien agréable. Et qui j'aperçois, là, seul, assis en train de boire un jus de fruit (berk) : Jonathan Ellis, le manager de Psygnosis, la boîte qui a sorti Brataccas sur ST, Mac et Amiga. Je me précipite à sa table et j'entame la discussion. Très sympathique, il commence à me raconter la conception du programme pour ces trois bécanes. Il m'explique qu'elle a nécessité la mobilisation de 10 personnes pendant douze mois sur 14 bécanes de chaque marque. Autant dire qu'ils ont fait très fort, surtout pour trouver 14 Amiga. Pour lui, Brataccas n'est pas encore le meilleur produit réalisable sur les machines basées autour du 68000. C'est pourtant d'après nous un des meilleurs produits sur ST depuis sa sortie et sans doute encore pour longtemps. Durant la discussion, j'ai réussi à extraire quelques renseignements à propos des prochains produits de sa boîte : quelques logiciels professionnels, des utilitaires de développement et surtout un logiciel musical sur lequel mon interlocuteur n'a absolument pas voulu insister. Normal : son truc à lui, c'est de dévoiler tous les bons plans à la dernière minute pour étonner les gens sans trop les faire patienter. Il a réussi à le faire avec Brataccas, il y arrivera avec le reste, on peut lui faire confiance.

En tout cas, il m'a confié un exemplaire de Brataccas sur Amiga que je garde précieusement. Vous vous rendez compte : je suis le seul possesseur (ou presque) d'un logiciel sur Amiga, ça se fête !

SURPRISE !

Players est un nouvel éditeur de logiciel qui fait très fort. Sur une télévision, une bande-vidéo défilait pour attirer d'éventuels distributeurs. Or, en regardant bien le petit film, on pouvait apercevoir le prix du logiciel pour les revendeurs. Je ne vous dis que ça : on peut envisager une sortie à moins de 50 francs prix public. Enfin le prix du soft aligné sur celui du disque !

Amstrad, Sinclair et Commodore seront servis avec des titres comme Velocipède, Fruity, Cleanup Time, Bigtop Barney, Killerpedes, Cagara et Claws of Despair. En tout et pour tout une vingtaine de logiciels sortiront dès le 29 avril en Angleterre et en France dès qu'un importateur se décidera à faire le boulot. Nous n'avons malheureusement pas pu tester les softs en question car la boîte ne veut pas les montrer, mais si les jeux sont aussi bons que les démos, ça promet.

Suite page 14

BIDOUILLE GRENOUILLE

Ou comment tricher, modifier, trafiquer, magouiller, bidouiller et grenouiller avec les logiciels du monde entier. Mais dans la légalité, au moins ? Of course, mon Général ! La loi 85-600, titre V, article 47, du 3 juillet 1985 autorise une copie de sauvegarde, et si par malheur vous trouvez dans cette rubrique la manière de déplomber un logiciel, c'est évidemment pour vous permettre de faire cette unique sauvegarde. Vous êtes prié de replomber tout de suite après.

CONCOURS PERMANENTS

Votre programme, non content de vous rapporter 1.000 francs par page publiée, peut vous rapporter 20.000 francs chaque mois ou un voyage en Californie pour deux, chaque trimestre. Règlement en page intérieure

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR :
AMSTRAD • APPLE IIe ET IIc • CANON X-07 • CASIO FX 702-P • COMMODORE 64 ET COMMODORE VIC 20 • EXELVISION EXL 100 • MSX et compatibles • ORIC 1 ET ATMOS • SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM • TEXAS TI99/4A • THOMSON TO7, TO7/70, ET MO5 •

COURSE F-1

FX 702 P



Vous qui rêvez d'égaler vos champions favoris, voici quatre parcours de qualification et un "grand prix" à votre mesure...

Jean-Paul ROBILLARD, Franck MAS, Eric DELOEUVRE

Mode d'emploi :
DEFM 2. Tapez ces deux programmes, les variables, puis sauvez-les sur cassette. La variable A$ contient le signe "_". Pour obtenir ce dernier, faites DEFM 20, laissez la machine allumée, retirez les piles une trentaine de secondes puis replacez-les. faites LIST V. Les variables doivent en principe contenir des nombres quelconques et de signes bizarres, parmi lesquels vous avez de fortes chances d'obtenir le signe "_" (dans le cas contraire, recommencez). Il ne vous reste plus ensuite qu'à l'isoler. Si par exemple la variable I$ = "V^V*^-V*", faites $ = I$, puis A$ = MID (6,1). Sauvegardez A$ sur cassette (PUT), puis chargez le programme "course" et rèintroduire A$ (GET).

Le programme propose 4 parcours de qualification et un "grand prix" (8 tours pour chacun). Vous devez atteindre le côté droit de l'écran, en évitant les voitures. L'appui sur une touche quelconque permet de changer de file (le score est fonction du nombre de changements). Sachez que la vitesse s'accroit de tour en tour et que le "grand prix" se déroule entièrement *à vitesse 8 !*

Il y a un record à chaque qualification. Une fois introduit vos initiales (si vous avez battu un record "of course"), appuyez sur le signe "↑".

```
*** PRG LIST

VAR: 46 PRG: 1520

P0: 1287 STEPS
  1 WAIT 30:PRT N$:
    R$;B6$:O=0:K=0:
    L=1:M=0
  3 WAIT 25:G$="ER"
    :P$="ERE":IF O>
    0;P$="EME"
  4 PRT "(C)  MAS /
     CEM / JPR"
  8 PRT B7$;B8$;B4$
    ;B8$;A4:FOR E=1
     TO 8:IF E>J;G$
    ="EME"
 10 IF O<4;IF E=1;P
    RT O+1;P$;Q$;D$
 16 PRT CSR 2;"DEPA
    RT";E;G$;" TOUR
    ";:F=9-E
 17 GSB #1:WAIT 10:
    PRT :PRT CSR 6;
    "PARTEZ !"
 20 PRT :A$="-":B$=
    Y$:IF RAN#>.5;A
    $=Y$:B$="-"
 30 PRT A$;MID(1,18
    );
 40 FOR I=0 TO 16:P
    RT CSR I;" ";A$
    ;
 50 FOR J=L TO F:IF
     KEY="";NEXT J:
    GOTO 65
 60 C$=A$:A$=B$:B$=
    C$:IF L*8;K=K+1
    5*E:GOTO 65
 63 K=K+120
 65 IF MID(I+2,1)=A
    $ THEN 80
 70 NEXT I:PRT :PRT
     B5$;K:NEXT E:G
    OTO 95
 80 GSB 130:J=I+4:I
    F I>9;J=I-5
 90 PRT :PRT "CRASH
     AU";E;G$;" TOU
    R":GOTO 135
 95 O=O+1:IF O<5;GS
    B 202
 96 IF O<4 THEN 3
 99 IF O=5 THEN 110
100 WAIT 0:PRT CSR
    0;" ***";CSR 15
    ;" ***";
102 FOR S=0 TO 3:PR
    T CSR 5;"GRAND
    PRIX";:FOR L=0
    TO 30:NEXT L
104 IF S=3;PRT :L=8
    :GOTO 3
106 PRT CSR 5;"
         ";:NEXT S
110 WAIT 30:PRT CSR
     6;"ARRIVEE !"
112 PRT CSR 5;"VOUS
     ETES","CHAMPIO
    N DU MONDE !",
114 PRT CSR 2;"AVEC
    ";K;" POINTS"
116 M=1:IF K≤A4 THE
    N 210
118 GOTO 206
120 WAIT 25:PRT B5$
    ;K:GOTO 150
130 I=I+2:FOR C=1 T
    O 8:PRT CSR I;Z
    $;CSR I-1;"  ";
    :NEXT C
131 FOR T=0 TO 4:PR
    T CSR I;"O";CSR
     I;"*";:NEXT T
133 PRT CSR I-1;"..
    .":RET
135 IF K≤A4 THEN 12
    0
137 O=5:M=1:GOTO 20
    6
150 WAIT 0:PRT "ENC
    ORE  (O) (N) ?"
152 IF KEY="O" THEN
     1
154 IF KEY≠"N" THEN
     152
156 WAIT 25:PRT CSR
     7;"SALUT":PRT
    :END
202 PRT CSR 3;B7$;"
     APRES",O;P$;Q$
    ;D$
204 PRT CSR 4;"*";A
    $(O+9);"* :";A(
    O-1)
205 IF K≤A(O-1);RET
206 A(O-1)=K:PRT CS
    R 3;B7$;"BATTU
    !"
208 A6$="":A7$="":A
    8$="":GSB 300:A
    $(O+9)=A6$+A7$+
    A8$
209 WAIT 25:IF O*5;
    PRT B7$;"*";A$(
    O+9);"* :";A(O-
    1)
210 IF M=1;PRT B7$;
    B8$;B4$;B8$;A4:
    GOTO 150
212 IF O=4;PRT "BON
    US :";3E3:K=K+3
    E3
213 RET
300 FOR H=6 TO 9
301 WAIT 0:PRT CSR
    0;"INITIALES (≤
    3)  ";A6$;A7$;A
    8$;
302 PRT CSR H+9;KEY
    ;
303 IF H=9 THEN 300
305 IF KEY="" THEN
     305
307 IF KEY="↑";PRT
    :RET
315 A$(H)=KEY
325 NEXT H

P1: 200 STEPS
  5 $="  ":V=0:W=0:
    X=0
 10 FOR I=0 TO 14:A
    =INT (RAN#*3
 20 IF A=0;V=V+1:IF
     V<2;B$=" ":GOT
    O 40
 22 IF A=0;V=0:A=1+
    INT (RAN#*2
 25 IF A=1;W=W+1:X=
    0:IF W<4;B$="-"
    :GOTO 40
 27 IF A=1;W=0:A=2
 30 X=X+1:W=0:IF X<
    4;B$=Y$:GOTO 40
 35 A=1:X=0:GOTO 25
 40 $=$+B$:NEXT I:$
    =$+"I":RET

*** VAR LIST

VAR: 46 PRG: 1520

A$ =_
B$ =-
C  = 9
D$ =ICATION
E  = 8
F  = 1
G$ =ER
H  = 8
I  = 3
J  = 7
K  = 0
L  = 1
M  = 0
N$ =**** LA
O  = 0
P$ =ERE
Q$ = QUALIF
R$ = COURSE
S  = 3
T  = 5
U  = 0
V  = 0
W  = 0
X  = 1
Y$ =_
Z$ =#
A0 = 7140
A1 = 13695
A2 = 21220
A3 = 29205
A4 = 45655
A5 = 0
A6$=
A7$=
A8 = 0
A9 = 0
B0$=JPR
B1$=JPR
B2$=CEM
B3$=CEM
B4$=CEM
B5$=SCORE :
B6$= ****
B7$=RECORD
B8$=**
B9 = 0
```

THOMSON MO5

Suite de la page 6

```
9170 FORG=1TO8:EXEC40901:NEXT
9180 SCREEN0:ATTRB1,1:LOCATE2,4:PRINT"M"
;:ATTRB0,0:PRINT"ALHEUREUSEMENT!!":LOCAT
E12,9:PRINT"DECHARGE ELECTRIQUE.":ATTRB1
,1:LOCATE2,12:PRINT"A NOTER:":LOCATE13,1
4:ATTRB0,0:PRINT"PHASE 1":LOCATE0,19:PRI
NT"SYSTEME DE PROTECTION"
9190 LOCATE0,21:PRINT"S'AUTODETRUIT":EXE
C 40915:SCREEN7:LOCATE0,0:PRINTNA$:LOCAT
E35,0:PRINTVI$;GR$(9):LOCATE21,4:PRINT"L
ES SOVIETIQUES NE":LOCATE0,5:PRINT"S'AVO
UERONT PAS VAINCUS:ILS CHERCHERONT A S'I
NTRODUIRE DANS LE VAISSEAU.LORSQUE"
9200 LOCATE0,7:PRINT"VOUS LES VERREZ S'A
PPROCHER DU SAS,VOUS DEVREZ BAISSER LA M
ANETTE AFIN DE LEUR  ENVOYER UNE":LOCATE
1,14:PRINT"-PENDANT LA":LOCATE20,14:PRIN
T",VOUS DISPOSEZ DE 3"
9210 LOCATE0,15:PRINT"COMBINAISONS ET VO
TRE AIR EST LIMITE(IL EST INDIQUE A DROI
TE DE L'ECRAN).":LOCATE1,18:PRINT"-LE VA
ISSEAU SOVIETIQUE EST DOTE D'UN":LOCATE2
1,19:PRINT": SI LA MISE A FEU ":LOCATE0,
20
9220 PRINT"DU REACTEUR CENTRAL EST TROP
LONGUE. IL":LOCATE13,21:PRINT".VOUS NE D
EVEZ DONC PAS, A":LOCATE0,22:PRINT"LA SE
CONDE PHASE DEPASSER LE TEMPS QUI  SERA
INSCRIT EN BAS A GAUCHE DE L'ECRAN":LOCA
TE38,24:PRINTGR$(20);CHR$(30)
9230 RE$=INPUT$(1):IFRE$<>CHR$(9) THEN92
30 ELSE FORG=1TO8:EXEC40901:NEXT:GOTO550
9500 '//////////////////////////////////////
        /////////VIDEOTEXTE PAGE 1/////////
        ////////////////////////////////////
10000 FOR G=1 TO 8:EXEC 40901:NEXT:SCREE
N 0
10010 ATTRB1,1:LOCATE13,3:PRINT"MISSION"
:ATTRB0,0:LOCATE0,7:PRINT"VOUS POUVEZ VI
SUALISER:"
10020 LOCATE1,10:PRINT"-PAGE 2":LOCATE1,
12:PRINT"-PAGE 3":LOCATE1,14:PRINT"-PAGE
 4":LOCATE1,16:PRINT"-PAGE 5":LOCATE1,18
:PRINT"-PAGE 0":LOCATE25,12:PRINT"SOYOUZ
 T9":LOCATE25,14:PRINT"SALIOUT 7":LOCATE
25,16:PRINT"COSMOS 1443"
10030 EXEC40915:SCREEN7:LOCATE0,0,0:PRIN
TNA$:LOCATE35,0:PRINTVI$;GR$(1)
10040 LOCATE8,10:PRINT":LA SITUATION MON
DIALE ACTUELLE":FOR L=12 TO 16 STEP 2:LO
CATE8,L:PRINT":L'HISTORIQUE DE":NEXT
10050 LOCATE8,18:PRINT":LE MENU PRINCIPA
L":LOCATE1,21:PRINT"FRAPPEZ AU CLAVIER D
U TABLEAU DE BORD   LE NUMERO DE LA PAGE
 QUE VOUS DESIREZ"
10060 RE$=INPUT$(1)
10070 IFRE$="2" THEN 10150
10080 IFRE$="3" THEN 10300
10090 IFRE$="4" THEN 10400
10100 IFRE$="5" THEN 10500
10110 IFRE$="0" THEN FORG=1 TO 8:EXEC409
01:NEXT:GOTO 550
10120 GOTO 10060
10140 '/////////////////////////////////////
        /////////VIDEOTEXTE PAGE 2/////////
        ////////////////////////////////////
10150 FORG =1 TO 8:EXEC 40901:NEXT:SCREE
N 0
10160 ATTRB1,1:LOCATE11,2:PRINT"SITUATIO
N":ATTRB0,0:LOCATE11,3:PRINT"MONDIALE  A
CTUELLE":LOCATE13,6:PRINT"SABOTAGE":LOCA
TE4,7:PRINT"SOVIETIQUES":LOCATE31,16:PRI
NT"ATLANTIS":LOCATE12,19:PRINT"SIEGE DIR
ECTIONNEL":LOCATE12,9:PRINT"USA":LOCATE1
2,10:PRINT"NASA
10170 LOCATE30,22:PRINT"ATLANTIS":LOCATE
5,23:PRINT"ATTENTION!!!":EXEC 40915:SCRE
EN7:LOCATE0,0:PRINTNA$:LOCATE35,0:PRINTV
I$;GR$(2):ATTRB1,1:LOCATE3,6:PRINT"A":AT
TRB0,0:LOCATE38,24:PRINTGR$(20);CHR$(30)
10180 LOCATE5,6:PRINT"PRES LE":LOCATE22,
6:PRINT"DE CHALLENGER PAR":LOCATE0,7:PRI
NT"LES":LOCATE16,7:PRINT"LE 28 JANVIER 1
986,PUIS":LOCATE0,8:PRINT"CELUI DE DEUX
AUTRES NAVETTES SPATIALES EN 2017,LES"
10190 LOCATE16,9:PRINT"ONT DECIDE DE PAS
SER A":LOCATE0,10:PRINT"L'ACTION:LA":LOC
ATE17,10:PRINT"VOUS A CHOISI AFIN DE":LO
CATE0,11:PRINT"S'APPROPRIER LA STATION O
RBITALE SOYOUZ T9-SALIOUT 7-COSMOS 1443.
"
10200 LOCATE3,14:PRINT"AUJOURD'HUI,17 AV
RIL 2021,LA MISSION":LOCATE0,15:PRINT"QU
I VOUS A ETE CONFIEE EST ENFIN PRETE.":L
OCATE0,16:PRINT"LA PHASE DE DECOLLAGE A
BORD D'"
10210 LOCATE0,17:PRINT"SERA DIRIGEE DE L
A BASE DE HUSTON.APRES CELA,VOUS DEVREZ
SORTIR DANS L'ESPACE,":LOCATE0,19:PRINT"
AIDE PAR UN":LOCATE30,19:PRINT".LA SUITE
"
10220 LOCATE0,20:PRINT"EST SIMPLE:VOUS E
MPARER DU COMPLEXE ET  LE RAMENER SUR TE
RRE,PENDANT QU'UN DE   VOS COEQUIPIERS S
E CHARGERA D'":PSET(38,22)".":LOCATE0,23
:PRINT"MAIS":LOCATE18,23:PRINT"LES RUSSE
S VEILLENT!!"
10230 RE$=INPUT$(1):IFRE$<>CHR$(9) THEN1
0230 ELSE 10000
10240 '/////////////////////////////////////
        /////////VIDEOTEXTE PAGE 3/////////
        ////////////////////////////////////
10300 FOR G=1 TO 8:EXEC40901:NEXT:SCREEN
 0
10310 ATTRB1,1:LOCATE11,3:PRINT"SOYOUZ T
9":ATTRB0,0:LOCATE0,5:PRINT"LONGUEUR:":L
OCATE0,6:PRINT"LARGEUR:":LOCATE0,7:PRINT
"MASSE:":LOCATE0,8:PRINT"EQUIPAGE:":LOCA
TE0,9:PRINT"LANCEUR:":LOCATE0,10:PRINT"O
RBITE:"
10320 LOCATE 12,13:PRINT"PREMIERE PARTIE
":LOCATE 6,20:PRINT"LABORATOIRE":LOCATE1
2,21:PRINT"SALIOUT 7":EXEC40915:SCREEN 7
:LOCATE 0,0:PRINTNA$:LOCATE35,0:PRINTVI$
;GR$(3):LOCATE38,24:PRINTGR$(20);CHR$(30
)
10330 LOCATE9,5:PRINT"6,9 m":LOCATE8,6:P
RINT"2,72 m":LOCATE6,7:PRINT"6,8 t":LOCA
TE9,8:PRINT"2-3":LOCATE8,9:PRINT"LANCE S
OYOUZ":LOCATE7,10:PRINT"200/350 km"
10340 ATTRB1,1:LOCATE2,13:PRINT"C":ATTRB
0,0:PSET(4,12)"'":LOCATE5,13:PRINT"EST L
A":LOCATE28,13:PRINT"DU COMPLEXE"
10350 LOCATE0,14:PRINT"SOVIETIQUE.IL FUT
 LANCE LE 24 JUIN 1982 ET ETAIT ALORS DE
STINE A UNE AUTONOMIE  DE 3 A 5 MOIS.MAI
S IL SE REVELA PAR LA  SUITE TRES PRATIQ
UE POUR REALISER TOUTE SORTE D'EXPERIENC
E SCIENTIFIQUE.IL FUT"
10360 LOCATE0,19:PRINT"DONC UTILISE PEND
ANT PLUS DE VINGT ANS":LOCATE0,20:PRINT"
COMME":LOCATE18,20:PRINT"JUSQU'A CE QU'I
L SOIT":LOCATE0,21:PRINT"RACCROCHE A":LO
CATE21,21:PRINT"(VOIR L'HISTORIQUE":LOCA
TE0,22:PRINT"DE SALIOUT 7)."
10370 RE$=INPUT$(1):IFRE$<>CHR$(9) THEN1
0230 ELSE 10000
10380 '/////////////////////////////////////
        /////////VIDEOTEXTE PAGE 4/////////
        ////////////////////////////////////
10400 FOR G=1 TO 8:EXEC40901:NEXT:SCREEN
 0
10410 ATTRB1,1:LOCATE11,3:PRINT"SALIOUT
7":ATTRB0,0:LOCATE0,5:PRINT"LONGUEUR:":L
OCATE0,6:PRINT"LARGEUR/DIAMETRE:":LOCATE
0,7:PRINT"MASSE:":LOCATE0,8:PRINT"VOLUME
 UTILE:":LOCATE0,9:PRINT"EQUIPAGE:":LOCA
TE0,10:PRINT"LANCEUR:"
10420 LOCATE 0,11:PRINT"ORBITE:":LOCATE
0,12:PRINT"PANNEAUX SOLAIRES:":LOCATE 6,
15:PRINT"PLUS IMPRESSIONNANT":LOCATE 28,
17:PRINT"ORDINATEUR  DE VOL":LOCATE 18,2
0:PRINT"SALIOUT 7":EXEC40915:SCREEN7:LOC
ATE 0,0:PRINT NA$:LOCATE35,0:PRINT VI$;G
R$(4)
10430 LOCATE38,24:PRINTGR$(20);CHR$(30):
LOCATE9,5:PRINT"13 m":LOCATE17,6:PRINT"4
,2 m":LOCATE6,7:PRINT"19 t":LOCATE13,8:P
RINT"100 m";GR$(3):LOCATE9,9:PRINT"5 max
i.":LOCATE8,10:PRINT"PROTON":LOCATE7,11:
PRINT"INCLINAISON 52";GR$(29);" 240/370
km"
10440 LOCATE18,12:PRINT"60 m";GR$(2);".P
uissance:4 KW":ATTRB1,1:LOCATE2,15:PRINT
"L";:ATTRB0,0:PRINT"E":LOCATE26,15:PRINT
"PAR SA TAILLE":LOCATE0,16:PRINT"IL SE D
ISTINGUE DES AUTRES PARTIES PAR LA PRESE
NCE A SON BORD D'UN"
10450 LOCATE7,18:PRINT"CAPABLE D'ASSURER
,SANS L'AIDE DE":LOCATE0,19:PRINT"L'EQUI
PE RESTEE SUR LA TERRE TOUTES LES OPERAT
IONS DE VOL.":LOCATE28,20:PRINT"A ETE LE
 1";GR$(29)
10460 LOCATE0,21:PRINT"VAISSEAUX SOVIETI
QUE A METTRE EN ORBITE UN SATELLITE DE R
ADIOCOMMUNICATION."
10470 RE$=INPUT$(1):IFRE$<>CHR$(9) THEN1
0230 ELSE 10000
10480 '/////////////////////////////////////
        /////////VIDEOTEXTE PAGE 5/////////
        ////////////////////////////////////
10500 FOR G=1 TO 8:EXEC40901:NEXT:SCREEN
 0
10510 ATTRB1,1:LOCATE9,3:PRINT"COSMOS 14
43":ATTRB0,0:LOCATE0,5:PRINT"LONGUEUR:":
LOCATE0,6:PRINT"DIAMETRE:":LOCATE0,7:PRI
NT"MASSE:":LOCATE0,8:PRINT"ORBITE:":LOCA
TE0,9:PRINT"VOLUME UTILE:":LOCATE0,10:PR
INT"PERFORMANCES:"
10520 LOCATE15,16:PRINT"COSMOS 1374":LOC
ATE0,19:PRINT"COSMOS 1443":LOCATE0,23:PR
INT"24 ORBITES SUR 24!!!":EXEC40915:SCRE
EN7:LOCATE0,0:PRINTNA$:LOCATE35,0:PRINTV
I$;GR$(5):LOCATE38,24:PRINTGR$(20);CHR$(
30)
10530 LOCATE9,5:PRINT"13 m":LOCATE9,6:PR
INT"2,3 m":LOCATE6,7:PRINT"20 t":LOCATE7
,8:PRINT"200 a 350 km":LOCATE13,9:PRINT"
50 m";GR$(3):LOCATE13,10:PRINT"dote d'un
e capsule de recu-":LOCATE0,11:PRINT"per
ation d'une capacite de 500 kg."
10540 ATTRB1,1:LOCATE2,14:PRINT"I";:ATTR
B0,0:PRINT"L FAIT OFFICE DE REMORQUEUR A
U DEUX":LOCATE0,15:PRINT"AUTRES PARTIES
DU COMPLEXE.IL A SUCCEDE A SON BENJAMIN"
:LOCATE27,16:PRINT"QUI,LUI,N'A"
10550 LOCATE0,17:PRINT"REALISE QU'UNE DE
MI-REVOLUTION AVANT DE SE POSER EN PLANA
NT DANS L'OCEAN INDIEN":LOCATE12,19:PRIN
T"EST DOTE D'UN NOUVEAU TYPE":LOCATE0,20
10560 PRINT"DE CELLULES SOLAIRES:ELLES E
MMAGASINENT L'ENERGIE SOLAIRE ET SONT DO
NC CAPABLES DE FONCTIONNER MEME EN ABSCE
NCE DE JOUR"
10570 RE$=INPUT$(1):IFRE$<>CHR$(9) THEN1
0230 ELSE 10000
15000 '/////////////////////////////////////
        ///////PHASE DE DECOLLAGE///////
        ////////////////////////////////////
20000 FORG=1TO8:EXEC40901:NEXT:SCREEN0:L
INE(0,8)-(319,191):LINE(319,8)-(0,191)
20005 LOCATE0,24:COLOR7:FORG=0TO9:PRINTG
R$(G);GR$(29);:NEXT:LOCATE 21,24:PRINT"N
ASA  ATLANTIS n";GR$(29);"1";CHR$(30)
20007 CONSOLE1,23:SCREEN0
20010 FORT=1TO6:A=12:B=12:X=6:Y=18:FOR C
=1TO6:CONSOLEA,A:SCREEN7:CONSOLEB,B:SCRE
EN7:CONSOLEX,X:SCREEN7:CONSOLEY,Y:SCREEN
7:CONSOLEA,A:SCREEN0:CONSOLEB,B:SCREEN0:
CONSOLEX,X:SCREEN0:CONSOLEY,Y:SCREEN0
20015 A=A-1:B=B+1:X=X-1:Y=Y+1:NEXT:NEXT
20020 CONSOLE1,23:CLS:PLAY"A1T1L605SI"
20040 COLOR7,0:LOCATE7,11:PRINT"VEUILLEZ
 PATIENTER PENDANT":LOCATE10,12:PRINT"LA
 MISE EN ORBITE...":CONSOLE0,24:BOX(0,0)
-(319,199):BOX(2,2)-(317,191):LOCATE0,0,
0:RUN"GUERRES2"
```

LISTING 2

```
1 'oooooooooooooooooooooooooooooooooooooo
   o   ***   *   * ***  ***   ***   *** **** o
   o *       *   * *    *   * *  *  *      o
   o *   ** *   * **   *   * *   * **   **** o
   o *    * *   * *    ***   ***   *        * o
   o   ***    **   *** *   *  *   * *** **** o
2 'o *** *** *** *** * *** *     *** *** o
   o *   * * * *   * * * * *     *   *   o
   o *** *** ***   * * *** *     **  *** o
   o   * *   * *   * * * * *     *     * o
   o *** *   * *   * * * * * *** *** *** o
   oooooooooooooooooooooooooooooooooooooo
3 '$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$
   $$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$
   $$                                  $$
   $$     Une creation originale de    $$
   $$l'incomparable  Michael ESCOFFIER$$
   $$    pour l'incomparable journal   $$
4 '$$                                  $$
   $$                                  $$
   $$            HEBDOGICIEL           $$
   $$                                  $$
   $$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$
   $$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$
40 CLEAR,,21:LOCATE0,0,0
50 ON ERROR GOTO 9000
100 POKE&H2019,12:POKE&HA7C0,PEEK(&HA7C0
)OR1:FORG=1 TO 8:EXEC 40901:NEXT
211 SCREEN0:LOCATE0,3,0:PRINT" AVEZ-VOUS
 DEJA EFFECTUE DES MISSIONS DECE GENRE ?
":PRINT:PRINT"PUIS-JE SAVOIR COMBIEN ?":
PRINT:PRINT:PRINT"  TRES BIEN,NOUS ALLON
S ESSAYER DE VOUS FACILITER LA TACHE AU
MAXIMUM"
212 LOCATE7,0,0:PRINT"CONNECTION BASE DE
 HUSTON":EXEC 40915:POKE &HA7CF,0:POKE &
HA7CD,&H3F:POKE &HA7CF,&H04
213 FOR X=7 TO 31:FOR Y= 1 TO 6:G=40*Y+X
:POKE42944,PEEK(42944) OR 1:IF PEEK(G)=0
 THEN 214 ELSE POKE G,PEEK(G):POKE42944,
PEEK(42944) AND 254:POKE G,112:NEXT Y
214 NEXT X:CONSOLE 3,4:SCREEN7
215 RE$=INKEY$:U=RND:IF RE$="N" THEN DIF
=0:GOTO 218 ELSE IF RE$="O" THEN 216 ELS
E 215
216  CONSOLE3,6:SCREEN 7:RE$=INPUT$(1):I
F RE$="1" THEN DIF=1 ELSE IF RE$="2" THE
N DIF=2 ELSE IF RE$="3" THEN DIF=3 ELSE
216
217 GOTO219
218 CONSOLE7,10:SCREEN 7:PLAY"T48L48P"
219 DAF=4-DIF:CONSOLE 0,24:POKE 42944,PE
EK(42944) OR 1:FOR G=1 TO 8:EXEC 40901:N
EXT:IF DIF <>0 THENSCREEN7
220 DEFGR$(0)=0,0,0,0,0,1,3,7
230 DEFGR$(1)=1,7,31,127,255,255,255,255
240 DEFGR$(2)=240,248,248,248,248,240,24
8,60
250 DEFGR$(3)=15,14,30,60,60,112,99,119
260 DEFGR$(4)=240,112,96,0,0,0,0,0
270 DEFGR$(5)=62,5,1,1,49,249,254,254
280 DEFGR$(6)=224,224,224,224,225,227,22
5,224
290 DEFGR$(7)=0,0,16,0,198,230,198,128
300 DEFGR$(8)=62,12,16,16,62,95,103,55
310 DEFGR$(9)=240,240,120,120,127,63,63,
31
320 DEFGR$(10)=0,0,24,16,192,196,224,32
330 DEFGR$(11)=15,35,59,57,57,25,25,25
340 DEFGR$(12)=31,15,7,7,3,1,0,0
350 DEFGR$(13)=128,216,249,249,253,255,2
55,63
360 DEFGR$(14)=10,12,156,254,249,241,241
,250
370 DEFGR$(15)=15,3,0,0,0,0,0,0
380 DEFGR$(16)=254,254,126,0,0,0,0,0
385 '/////////////////////////////////////
        //////////DESSIN DE LA LUNE/////////
        ////////////////////////////////////
390 LOCATE37,0:PRINTGR$(0)+GR$(1)+GR$(2)
;SPC(37);GR$(3)+GR$(4)+GR$(5);SPC(37);GR
$(6)+GR$(7)+GR$(8);SPC(37);GR$(9)+GR$(10
)+GR$(11);SPC(37);GR$(12)+GR$(13)+GR$(14
);SPC(38);GR$(15)+GR$(16)
395 '/////////////////////////////////////
        /////////DESSIN DE LA TERRE////////
        ////////////////////////////////////
400 PSET(0+105*COS(4.71),199+105*SIN(4.7
1))
410 FORK=4.71 TO 6.4 STEP .05
420 LINE-(0+105*COS(K),199+105*SIN(K))
430 NEXT
440 FOR G=1 TO 83:READ A,B,C,D:LINE(A,B)
-(C,D):NEXT G:POKE&HA7C0,PEEK(&HA7C0) OR
 1:POKE40916,&H0B:POKE40917,&HFF:EXEC 40
915:POKE40916,&H00:POKE40917,&H00:FOR G=
 1 TO 24:READ A,B,C,D:LINE(A,B)-(C,D):NE
XT
450 DATA39,103,39,104,38,104,36,104,35,1
05,33,105,32,106,26,106,25,105,27,105,28
,107,29,107,29,108,29,110,28,111,26,111,
25,112,24,112,24,113,23,114,22,114,20,11
6,19,116,18,115,17,115,14,115,13,116,12,
116,11,117,2,117,2,116,0,116
460 DATA0,125,2,127,1,128,0,128,0,133,2,
133,2,134,0,137,0,141,1,140,1,139,8,133,
9,133,10,132,11,132,12,132,12,133,16,133
,16,134,16,135,17,135,18,135,18,136,20,1
36,20,137,21,138,22,138,24,140,25,140,26
,140,27,141,28,141
470 DATA29,142,30,143,31,143,32,144,33,1
44,35,144,35,145,39,148,39,149,40,150,40
,151,40,152,41,153,41,154,42,155,44,157,
45,157,46,158,47,158,48,158,49,159,51,15
9,52,160,52,162,53,162,54,163,55,163,56,
163,57,164,58,164
480 DATA58,165,62,165,63,166,71,170,72,1
71,73,172,74,172,75,173,76,173,77,174,78
,174,82,174,82,174,79,172,78,172,68,165,
68,164,68,163,69,163,70,163,70,164,72,16
4,73,165,75,167,76,167,79,169,80,169,81,
169,81,170,84,170
490 DATA84,170,85,171,85,172,89,174,89,1
75,89,176,89,177,90,178,91,178,92,179,93
,179,98,179,99,178,102,178,100,172,99,17
2,98,171,97,171,97,171,96,170,96,169,94,
167,94,166,93,165,93,164,93,163,92,162,9
2,155,93,154,94,154
```

A SUIVRE...

NOSTALGIE

Je suis très content car grâce à Chip j'ai rajeuni de quelques années. En effet, ce respectable éditeur a eu la bonne idée de sortir une copie conforme de Galaxian sur Amstrad. Vous décrochez, les ptis jeunes ? Pas de panique, j'explique. Galaxian était un jeu d'arcade signé Atari qui se trouvait dans les cafés il y a quatre ou cinq ans, autant dire une éternité. Le plus drôle, c'est que ce jeu faisait un vrai malheur. A l'époque, c'était vraiment le nec plus ultra : y avait des tas de vaisseaux, on tirait dans le tas... Le problème, c'est que maintenant ce genre de soft est un tantinet dépassé.



Voilà pour les ptis jeunôts, contents ? Bon, revenons à nos moutons, le titre de ce chef d'œuvre est Galachip. Ceci dit, le soft n'est pas complètement pourri, il est ce qu'il est. Ce qui frappe au premier abord, c'est que ce soft sent le Galaxian, il a la couleur d'un Galaxian, il a la sonorité d'un Galaxian, mais c'est un Galaxian, dur. En résumé, ce soft est fait pour les shootés du Galaxian, ainsi que pour les nostalgiques d'un temps révolu.

Galachip de *Chip* pour Amstrad.

CYRILLE LE SURDOUÉ ?

Vous ne connaissez pas la dernière ? Cyrille de Vignemont vient d'être promu au rang de "chargé de mission auprès du ministre délégué à la Fonction publique et au Plan". "Qui est cet individu", me demandez-vous avec dans le regard ce brin de nullité qui vous rend si splendide dans vos tribulations ? C'est le jeunôt qui a interviewé le président de la République en présence de Mourousi. Ça y est, vous le remettez.

Je suppose que, comme nous, vous vous demandez pourquoi la presse tout entière qualifie ce très jeune garçon de "surdoué". Vous n'avez pas tort de vous le demander. Pourquoi donc les médias essayent-ils de faire passer le moindre individu capable d'aligner trois lignes de basic pour un être à part ?

Il y a un certain nombre de points que nous aimerions voir s'éclaircir. Par exemple, comment Cyrille a-t-il bien pu atterrir sur le plateau de l'émission "ça nous intéresse monsieur le Président" alors que ses réalisations sont loin d'être à la hauteur ? Comment, de là, est-il passé au cabinet d'un ministre paré du titre faussement pompeux de "chargé de mission" ? Etait-il vraiment nécessaire de le faire passer pour un surdoué capable d'efforts intellectuels poussés ?



Il paraît que ça plaît au peuple de savoir que les Français sont capables d'engendrer des "surdoués". C'est possible. Encore faut-il qu'ils soient réellement surdoués ! Sa nomination auprès d'un ministère était-elle vraiment nécessaire ? Etait-ce pour donner un look "jeune dynamique pas con" au nouveau gouvernement ? En ce qui nous concerne, c'est raté !

MUSIQUE SUR EXL 100

Tiens ? ? L'EXL fait de la musique ? Je savais pas. Je suis un ignorant. Remarquez, je ne regrette rien; non, rien de rien. On peut pas tout savoir. Mais j'aime apprendre, alors quand Rémi est arrivé, je lui ai sauté dessus comme mon chien sur la chienne du voisin. Rémi, c'est pas un copain, c'est un soft (d'ailleurs, j'ai pas de copains, que des copines). Le chargement dure un temps fou, alors je lis la jaquette, comme ça, pour passer le temps. Dessus, y a le dialogue de trois types inconnus qui vantent les mérites du logiciel, se targuant pour ce faire d'une célébrité qu'ils n'ont pas, et après, j'apprends que le soft est pour tous. Je respire. Je le croyais réservé aux mômes ou aux débiles mentaux. Ca y est. C'est chargé. Je lis la notice. C'est écrit en tout petit; j'aime pas; je jette. Alors je m'attaque à la bête. Il est pas joli joli, ce soft. Chaque rangée du clavier correspond à une octave, chaque touche à une note. Ça c'est pas trop mal; surtout que si j'aime pas la correspondance choisie, je peux la changer les doigts dans le nez. Je me demande si on peut aussi changer de soft, et pourquoi pas de bécane ? Bon. Je joue quelques notes pour essayer. C'est beau. Je



pleure. Faut que j'arrête, y a un autre soft qui m'arrive sous les yeux et qui me supplie de le tester lui aussi. Je le rejette d'un coup de pied bien placé, mais il insiste alors j'abdique.

Mais je reviendrai à REMI, quand j'aurai le temps. Pour une fois qu'un soft pour EXL m'émeut, il faut fêter l'événement.

J'en pleure encore, de ce **Rémi** de *Mimipuce* pour Exelvision.

AMSTRAD ? CHARLOTS ? NON, MICKEYS !

Tonton Sugar, tu m'étonneras toujours ! Sans déconner, regardez-le s'emmêler les pédales avec Amstrad et jouer les gros bras en se payant Sinclair ! C'est pas raisonnable, tout le monde le sait. C'est pas grave, papy Sugar continue à accumuler les bourdes et en particulier là où il ferait mieux de ne pas en faire du tout.

Par exemple, Amstrad France avait passé des accords avec des revendeurs parisiens à propos d'une campagne publicitaire. Les choses devaient se dérouler ainsi : le revendeur qui signait avait le droit d'avoir son nom sur une trentaine de panneaux publicitaires posés un peu partout dans son quartier, le tout moyennant finances, bien sûr, on n'est pas des bêtes : 25.000 francs pour amortir la chute. Bref, bon nombre de revendeurs signent (Vidéoshop, Général Computer, Amie, Vismo) en essayant de transformer la grimace qui leur traverse le visage en superbe sourire sympathique.

C'était sans compter le savoir-faire très spécial des gars (et autres) d'Amstrad France qui ont organisé ça comme des pieds : on pouvait trouver une affiche de Vidéoshop au-dessus d'une pour Vismo alors que celle de Général se sentait toute seule à trois arrondissements du magasin. En tout et pour tout, moins d'une demi-douzaine d'affiches ont été posées, n'importe où, n'importe comment. On attend la prochaine bourde avec impatience.

A propos, tant que je suis sur Amstrad, où en sont les commandes de machines passées il y a déjà quelques mois (PCW et CPC) ? - Ah, il y a des questions qu'on ne pose pas, cher monsieur, ou alors on les pose d'une façon différente. Par exemple, vous auriez pu dire : "les Amstrad qu'Amstrad France livre sont-ils toujours des Schneider en provenance d'Allemagne avec des auto-collants pour cacher les bêtises ?"



PRÉVISIONS A L'HORIZON

Micro Application annonce la sortie d'une série de logiciels pour ST. Après les bouquins qui ont bien mis 6 mois à sortir, voici donc les réalisations d'enfer prévues, en moyenne, pour juin de cette année.

Textomat ST est un traitement de texte d'une valeur de 450 francs qui utilisera la souris et les touches de fonctions. Vous pourrez aussi charger des documents par la RS232, les éditer en colonnes, générer des tables des matières et des index. C'est cher, 450 balles. Datamat ST, une gestion de fichiers sous Gem avec choix de polices de caractères, Ram disk, extraction, recherche multi-critères, j'en passe et des meilleures. C'est cher : 450 balles.

Text Design, le complément d'un traitement de texte comprenant des possibilités graphiques, des opérations sur les blocs et autres gadgets. C'est cher : 450 balles.

Bakelite ST, un logiciel d'aide à la création, à l'élaboration et à la réalisation de circuits imprimés. Là, je ferme ma gueule parce que je ne l'ai pas vu et que je ne sais même pas à quoi ça ressemble : silence absolu, top secret ! Le prix avoisinera les 2400 francs ce qui prouve bien que ce n'est pas un logiciel comme les autres, puisqu'au lieu d'être cher, il sera extrêmement cher.

En tout cas, on peut espérer que Micro Application tiendra ses délais et sortira bien les produits comme prévu, c'est-à-dire fin juin au plus tard.

UN CLUB, UN !



MICA, c'est le nom de mon chien mais c'est aussi celui d'un club de micro du côté de Biarritz, là où on a l'accent, cong ! Putaing, pourquoi je me force à avoir l'accent, cong, alors que je ne suis pas du sud, cong, putaing ! Toujours est-il que le Micro Informatique Club d'Anglet existe depuis qu'il se trouve 29, rue d'Euskadi à Anglet, dans le midi, dans le sud, quoi, cong ! Je vais pas vous faire le détail de tout ce qu'ils proposent, il y en aurait pour une heure. Si ça vous branche, putaing, allez les voir.

THOMSON FOREVER



Loriciels continue dans la série "softs en 3D sur Thomson". Après Minautore, voici 3D Fight. Voilà une réalisation irréprochable, un jeu superbe sans aucun défaut. Que dire de mieux ?

Vous vous retrouvez projeté dans un vaisseau spatial et vous vous baladez dans l'espace intersidéral. Même si le scénario n'est pas terrible, les phases d'animations en 3D sur Thomson sont exquises et me font me poser la question suivante : pourquoi donc les autres ne font-ils que de la merde sur cette bécane ?

Enfin, munissez-vous d'un joystick et découvrez que vous pouvez très bien vous éclater sur un TO7.

3D Fight de *Loriciels* pour Thomson.

J'AI TESTÉ UN DLR...

DLR, Disque à Lecture Rapide ou pour les britiches que vous êtes : Quick Disk Drive. C'est Thomson qui plusieurs semaines après avoir passé une pub dans l'HHHHebdo a enfin daigné nous en prêter un. Après avoir écrit : "Hebdogiciel devrait aimer notre Quick Disk Drive", ils auraient pu au moins nous en prêter un rapidement. C'est pas grave, après tout on connaît Thomson, il ne faut pas rêver.

Qu'est-ce qu'un QDD ? C'est un support magnétique à mi-chemin entre un lecteur de cassettes et un lecteur de disquettes. Celui qui a demandé ce qu'est un lecteur de disquettes se lève et va au piquet les mains derrière la tête.

L'appareil, une fois déballé de son emballage bleu "Thomson", fait la taille du magnétophone Thomson habituel avec le double d'épaisseur. La disquette se place dans un petit compartiment qui s'ouvre en appuyant sur un petit bouton sur la face supérieure de la bête. Les disquettes 2,8 pouces sont, comme vous auriez pu le deviner, un petit peu plus petites que les 3 pouces et demi et encore plus petites que les 5 pouces 1/4, bien que plus grandes que d'hypothétiques disquettes 2 pouces. Elles n'ont pas de système de fermeture de l'encoche de lecture et le système de protection physique est le même que celui d'une cassette (petite encoche en plastique) et elle oblige donc à utiliser un morceau de ruban adhésif.

Chacune de ces disquettes peut contenir 50 Ko formatés par face, donc 100 Ko au total. Le QDD est livré avec une disquette contenant le QDOS et quelques instructions supplémentaires pour le basic d'origine du Thomson. Qu'est-ce que le QDOS ? Bonne question. C'est tout bêtement le système d'exploitation du QDD qui tient dans 8 Ko seulement et qui permet de se servir de l'engin, ce qui, avouez-le, est relativement utile. Qu'y a-t-il donc dans ces 8 Ko si précieux ? Un certain nombre d'instructions qui viennent s'ajouter à votre basic d'origine. Rappelons à ceux qui l'ignorent que le lecteur de disquettes Thomson utilise lui aussi un Dos strictement identique mais qui s'appelle Basic Dos.

SAVE, LOAD, DIR, KILL sont au rendez-vous de ce basic étendu. CIRCLE et PAINT musclent les graphismes tandis que DRAW se révèle une instruction assez nulle. Thomson appelle ça du "dessin à la boussole" mais ce n'est autre qu'un vulgaire dérivé du logo. Par exemple, vous tapez DRAW "U30" et ça vous trace un trait de 30 points vers le haut (U pour Up). On retrouve aussi PRINT USING, SWAP, RENUM et DEF FN.

Un certain nombre d'instructions relatives aux fichiers viennent agrémenter votre vie désespérée de pauvre moine solitaire. WRITE, OPEN et CLOSE viendront éclairer vos nuits en vous offrant des fichiers à accès direct et séquentiel. Une cinquantaine de messages d'erreur peuvent venir s'afficher toujours avec un code insupportable qui vous oblige dans les premiers temps à vous référer aux notices.



La vitesse de chargement est de 38 Ko en 46 secondes soit une dizaine de fois plus rapide que le chargement cassette.

Les notices, à propos ! Le QDD est livré avec un livre sur le QDOS de 130 pages, une doc technique de mise en œuvre qui vous expliquera comment appuyer sur le commutateur on/off de l'appareil et 4 logiciels du commerce : Karaté d'Infogrames (nerfs et patience), l'Aigle d'Or de Loriciels (indulgence), Mini Bridge de Belin (honte) et Histoire de Théâtre de Free Game Blot (n'en parlons pas). Le tout tient sur deux disquettes, plus une pour le QDOS. Le prix public conseillé est de 990 francs ce qui me semble un assez bon rapport qualité-prix compte tenu du prix d'un magnétophone (à peu près la moitié du QDD).

Conclusion : est-ce que Hebdogiciel a aimé le QDD de Thomson ? Oui. Pour une fois que Thomson ne nous fait pas un périphérique trop cher, on ne peut pas trop gueuler et pour une fois qu'il a tout l'air de tenir la route, on ne peut rien dire. La seule question à laquelle on ne pourra répondre que dans quelque temps : y aura-t-il plus de disquettes 2,8 pouces que de disquettes Amstrad 3 pouces ? C'est sur ce seul point que je reste sceptique.

SOURIS, C'EST POUR LA PHOTO

Commodore aime les souris, c'est bien connu. Quoi ? Discutez pas, on vous dit que c'est connu. Bon. Tout ça pour introduire (tatata ! (bruits de trompettes mélangés à ceux des tambours et de mon chien qui aboie)) une nouvelle souris (étonnant, non ?) pour votre Commodore (je suis soufflé de tant de logique; venant de moi, c'est plus que surprenant) (il est à noter que si on vire les parenthèses inutiles de cette phrase, on obtient : ''tout ça pour introduire une nouvelle souris pour votre Commodore'', ce qui est nettement plus dépouillé).

Premièrement, la bête. Elle est pas très jolie, dans sa peau grise. Trois petits boutons (un rouge, un bleu et un jaune) viennent cependant briser la monotonie des couleurs (daltoniens s'abstenir). Remarquez au passage que les couleurs, on s'en fout : ce qui compte, c'est ce qu'elle sait faire. Et j'y arrive, justement, avec un paragraphe intitulé :

Deuxièmement, les performances. Le logiciel livré avec cette souris





existe sous deux formes : en cassette et en disquette. Inutile de préciser que tous ceux qui n'ont pas de drive sont baisés (une fois de plus) parce que le programme est divisé en trois parties : le dessinateur en haute résolution, l'éternel et inévitable créateur de lutins, et celui que tous les sourieurs (utilisateurs de souris) n'utilisent presque jamais, j'ai nommé le créateur d'icônes (merci à l'AFNOR qui m'a interdit de dire ''sprites designer'' et ''icon designer'' sous le prétexte foireux qu'il faut protéger la langue française). Mais revenons à nos moutons, c'est-à-dire la bêêêêêête. L'utilitaire de dessin est assez performant (je dis ''assez'' parce qu'il nous faut le juger par rapport aux capacités du Commodore; s'il s'était agit d'un Exelvision (par exemple, ne croyez pas que je n'aime pas cette machine) j'aurais dit qu'il est Exellent (y a pas de faute d'orthographe, c'est un jeu de mots). Il offre toutes les fonctions classiques (mais néanmoins indispensables) auxquelles on est en droit de s'attendre : dessin à ''main levée'', lignes, cercles, rectangles (pleins ou vides), texte (deux polices de caractères, c'est peu et en plus elles sont pas jolies), et remplissage de figures (je vous raconte pas la lenteur).

Le sprite designer (et merde à l'AFNOR) est on ne peut plus classique : vous dessinez votre mobile (j'utilise ce mot à cause des répétitions, pas pour faire plaisir à un certain organisme dont on a déjà trop parlé ici), vous le sauvez sur votre support magnétique préféré et vous le récupérez plus tard.

Idem pour l'icon designer (re).

Ce qui nous a paru le plus intéressant dans tout ça, c'est la manière de vous servir de la souris dans vos programmes basic. Finies les dix lignes de Pokes et autres Sys pour savoir si tel bouton est enfoncé ou pas. Vous n'aurez à jongler qu'avec 4 instructions en tout et pour tout (je vais pas vous dire lesquelles, vous le découvrirez tôt ou tard).

En conclusion et pour finir, que tous ceux qui aiment le dessin facile achètent la **Magic Mouse** de *Smc Supplies* pour Commodore et que les autres continuent à se faire chier devant leur écran vierge.

BAISSE INSUFFISANTE À L'HORIZON

Le TO9 vient de baisser de 1000 francs. C'est officiel et ça nous donne : 8990 francs avec un moniteur couleur, 6990 avec un moniteur monochrome et 6400 francs tout nu. Ajax (je voulais dire ''bref'' mais c'était pas original), nous serons contents quand le TO9 passera à 2500 francs, pas un sou de plus.

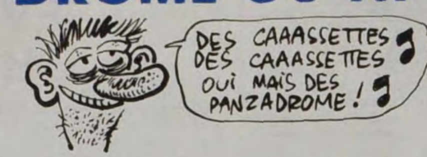
FAITES VOS JEUX !



On connaissait les utilitaires de création de jeux d'aventure, tels The Quill (et son complément The Illustrator) ou Adventure Writer; voilà-t'y pas maintenant qu'ils nous sortent des utilitaires de création de jeux d'arcade. Et c'est Commodore qui hérite de ce genre de soft. Avec **Game Maker** vous pourrez concrétiser (enfin ! !) votre rêve de programmeur fou. Des entrailles de votre vieux C64 ou de votre tout neuf C128 (qu'il soit D ou pas) sortiront vos délires programmatoires, et ô joie divine, ils fonctionneront. Evidemment, il faut d'abord créer le jeu sur papier : but du jeu, principe de fonctionnement, etc... Bref, toutes ces petites choses qui font qu'un soft est bon ou mauvais. Vous n'aurez plus qu'à dessiner vos tableaux et vos sprites, à composer votre musique, et à envoyer le tout à votre éditeur préféré, qui nous enverra votre logiciel, que nous testerons (?), et la boucle sera bouclée.

En 13 mots comme en cent vingt-deux, achetez **Game Maker** *d'Activision* pour Commodore.

PANZA : DROME OU NI ?



Aujourd'hui, je suis heureux. Si, si, sérieusement. Je suis heureux parce que je vais faire ma B.A de la semaine. Comment ? Mais c'est très simple : je vais vous éviter de raquer inutilement plus de 100 balles. Je sais, vous allez me dire que je suis là pour ça, et que si je dis le contraire vous allez vous plaindre à l'Union des Consommateurs la plus proche de votre bled. Je ne le dirai donc pas, mais sachez que j'en pense pas moins. Na !

Bon j'arrête de raconter ma vie, et je vous parle de l'objet de mon mécontentement. Il s'agit d'Ariolasoft. Bien sûr, ce n'est pas à la boîte elle-même que j'en veux (quoique...) mais à un de leur produit qui vient de me passer sous les yeux. Je veux bien entendu parler de **Panzadrome** (vous comprendrez au passage le pourquoi de ce titre vaseux).

Pour moi, un logiciel doit comporter au moins deux qualités essentielles : il doit avoir un certain intérêt (pour ne pas dire un intérêt certain), ce qui amène le deuxième critère : il doit être jouable. Muni de cette science vieille de plusieurs jours, je glissais subrepticement la cassette dans les entrailles de mon micro (le piano de Muriel Dacq a des entrailles, je ne vois pas pourquoi mon micro n'en aurait pas).

Après un temps de chargement fort long, j'avais devant mes yeux le résultat des cogitations d'un illustre inconnu. Et je ne les croyais pas (mes yeux, pas les cogitations) : je me retrouvai avec une Nième version de ce jeu qui fit fureur (ach !) sur Atari voici bien des années. Car il s'agit bien de lui, ce vieux jeu où, au volant d'un char ultra-moderne, on devait détruire tous les ennemis beaucoup plus nombreux mais remarquablement moins armés que nous.

Forcément, avec le temps, les programmeurs ont appris pas mal de choses, et Panzadrome les reprend à son compte. Mais ça n'empêche que les bonnes idées ne font pas le bon jeu.

Soyons quand même justes : le jeu n'est pas une de ces sous-merdes dont on a l'habitude de vous parler ici-bas, mais...

Si vous désirez plus que tout retrouver les émotions de vos premiers programmes, alors ce jeu est fait pour vous. Sinon, contentez-vous d'admirer la belle jaquette dans la vitrine du marchand de légumes.

C'était **Panzadrome, the Silicon Wars part IV** (à quand la CCVIXième version ?) de *Ariolasoft* pour Amstrad CPC 464 uniquement (en plus, ils sont même pas foutus de faire compatible, alors...).

ON ALLAIT OUBLIER CANON !



E.R.'.E vous connaissez ? C'est une boîte qui commercialise depuis peu des cartes mémoire pour Canon X07. Arrêtez de hurler comme ça, bande de sauvages ! Elles ont la taille d'une carte de crédit avec un peu plus d'épaisseur (quelques millimètres) et contiennent quelque 8 Ko pour la première (660 balles) et 16 Ko pour la seconde (890 francs). La CMX 16 (la carte 16 Ko) reste compatible avec l'interface vidéo ce qui permet d'obtenir 32 Ko de RAM en continu dans la bécane.

Pour le moment, vous pouvez vous procurer tout ça à la Fnac et chez de multiples revendeurs.

Pour votre gouverne, E.R.I.E prépare un lecteur de disquettes toujours pour X07 en 3 1/2 pouces. Ceci sortira sous peu, c'est-à-dire bientôt, enfin dans quelque temps, certainement, sans doute...

Oh C'est Pourri

Mais c'est pas vrai, non mais je rêve ! Encore des programmes nuls de gestion de n'importe quoi, et cette fois c'est sur Spectrum et c'est OCP qui nous sort ça. Pourtant on dit et on répète que ce genre de soft est nul, et ils (les éditeurs) continuent à nous pondre ces immondices. A croire qu'ils sont masos.

Bon, on y va.

Gestion de fichier est nulle (on s'en doutait). Pourquoi ? Eh bien parce que ce n'est qu'un vulgaire carnet d'adresses à la mords-moi le connecteur. Non seulement ça ne sert à rien mais en plus c'est inutilisable du fait de la lourdeur de la gestion par menu. Encore une fois, la poubelle va servir !

Gestion de stock est au même niveau que son cousin du dessus. A qui veut-on faire croire que l'on peut gérer un stock avec un Spectrum et un logiciel qui ne tient pas la route ? Non, c'est pas sérieux, direction Alberte (comme j'utilise souvent ma poubelle, j'ai décidé de lui donner ce nom, c'est plus familier).

Le troisième de cette lignée porte le doux nom de Directeur Financier. Sous ce vocable plus que flatteur se cache un ineffable gestionnaire de carnet de chèques. No comment, Alberte.

Donc, à éviter comme la peste, **Gestion de fichier, Gestion de stock, Directeur financier** *d'OCP* sur Spectrum.





CERISES EN NOIR ET BLANC

Je vais m'adresser maintenant à tous ceux que le dessin sur Amstrad intéresse, alors les autres, dégagez !

Maintenant que nous ne sommes plus aussi nombreux qu'avant (normal, puisque les autres se sont enfuis), nous sommes donc entre connaisseurs. Pourquoi faire ainsi le vide ? Parce que plus on est de fous, plus on rit, et que moi je ne suis ni fou ni hilare, et que je vais parler sérieusement (que tous ceux qui ont dit ''pour une fois'' se lèvent : ils seront privés de Danette).

Est-ce que vous aimez les cerises ? Moi, oui; beaucoup, même. Alors quand elles investissent mon micro, je craque : je dévore. Et de même qu'il y a plusieurs variétés de cerises (moi j'en compte deux : les bonnes et les moins bonnes), il y a également deux sortes de logiciels de dessins (je vous le donne en mille) : les bons et les moins bons.

Je sais, vous ne comprenez pas pourquoi je vous cause de cerises et de dessins (rassurez-vous, c'est pas de votre faute, c'est fait exprès). Mais je vais expliquer, soyez-en sûrs.

Toute cette longue introduction était destinée à vous annoncer la sortie sur le marché des logiciels de Cherry Paint. Je suis certain que certains d'entre vous connaissent déjà parce qu'ils sont moins cons que les autres et qu'ils achètent notre excellent confrère CPC (pour le chèque, adressez-vous au journal : la pub, c'est pas gratuit) . Or donc, CPC publie chaque mois (car c'est un mensuel) le listing de Cherry Paint. Mais il y a parmi vous des paresseux et des impatients (protestez pas, je le sais). Ces gens-là attendaient ferme que C-P (Cherry Paint, je vais pas le répéter à chaque fois) soit en vente sur support magnétique; réjouissez-vous, c'est fait.



Causons-en donc un peu, et pour cela essayez de vous remémorer Mac-Paint, car c'en est une copie (presque) conforme (ce qui n'est pas gênant, loin s'en faut, puisque dans ce domaine on ne peut guère plus innover). Les fonctions principales sont toutes là, depuis le crayon jusqu'à la loupe, en passant par les rectangles, les trames (nombreuses, nombreuses), les lassos... Ça va tellement vite que l'auteur en a oublié les cercles et le remplissage (''fill'' pour les anglicistes), mais bon, si c'est bien utile ce n'en est pas pour autant indispensable.

A noter (pour ceux qui l'ignoreraient, les autres rendez-vous quelques lignes plus bas) que C-P travaille en mode 2 (haute résolution) et n'offre donc que deux couleurs, le noir et blanc (on se croirait vraiment sur un Mac).

Il utilise également abondamment les icônes et les menus déroulants, ce qui est de nos jours la moindre des choses. En guise de démo, un dessin (très rigolo au demeurant) est livré avec. Vous trouverez aussi un programme de configuration (pour configurer, oui) pour votre imprimante, ainsi qu'une version pour joystick et une autre pour la souris (!).

En bref, un bon logiciel pour faire plein de zôlis dessins à réintégrer dans vos zôlis programmes, ce malgré quelques oublis pas graves.

C'était **Cherry Paint** de *Micro C et CPC* pour Amstrad. A vous les studios.

L'IBM NOUVEAU EST ARRIVÉ

Les fabricants de compatibles vont avoir du pain sur la planche, il va encore falloir imiter les nouveaux IBM. A priori, ça ne devrait pas être trop difficile car les nouveaux modèles présentés en Floride ne sont pas des foudres de guerre.



Le portable dont nous avons récupéré quelques (mauvaises) photos possède un écran à cristaux liquides avec 25 lignes de 80 colonnes. Cet écran est détachable et peut être remplacé par un écran monochrome ou couleurs.
Plus original, les deux lecteurs de disquettes sont des 3,5 pouces de 720 Ko formatés. Non, ne jetez pas vos softs sur 5 pouces, ils sont compatibles avec ce nouvel engin. Compatible avec une légère réserve toutefois : il vous faut trouver quelqu'un qui possède un XT ou un AT, que ce quelqu'un ait fait l'acquisition d'un lecteur 3,5 pouces adaptable sur son engin et que les logiciels dont vous disposez ne soient pas protégés pour pouvoir les passer d'un format à l'autre. Une compatibilité très ouverte comme on peut le constater !
Les autres modèles de la gamme, les XT et les AT, se voient dotés d'un microprocesseur 80286 qui fonce à 8 MHz, d'un nouveau clavier à 101 touches et de lecteurs de disquettes 5 pouces mi-hauteur. Ces nouveaux drives moins épais permettent de loger 2 disquettes et un disque dur sur une même machine. En parlant des disques durs, les prix d'IBM baissent et bien comme il faut, de 20 à 40 % selon les modèles 10, 20 ou 30 Mégas. Ça arrive aux Etats-Unis en mai et en France juste après. Les prix : 2000 dollars le portable, 1795 dollars le disque dur 30 Méga, 1095 dollars le 20 Méga, 695 le 10 méga. Le reste ? Aucune idée.





PING ? PONG !

Ping Pong, de Konami, avait été logiciel de la semaine sur MSX. Désormais, votre Amstrad et votre Spectrum (qui est aussi un Amstrad) y ont droit. En effet, Konami a signé un accord de licence avec Imagine. Ces derniers ne se sont donc pas gênés pour l'adapter aux machines citées plus haut. Ceci étant dit, il faut savoir que l'adaptation est vraiment très bien faite; aussi bien sur Amstrad que sur



Spectrum. Le graphisme est toujours aussi chiadé et le son aussi. Les commandes de ce programme sont toujours aussi délirantes; balles liftées, smashes, etc. Un petit regret sur la version Amstrad, le public ne manifeste pas sa présence. A part ça, c'est vraiment extra; et si vous ne devez acheter qu'un soft cette semaine, c'est celui-ci qu'il faut choisir.
Ping Pong de *Imagine* pour Amstrad et Spectrum.

ÇA PLANE !

La grande mode du moment, c'est la simulation. Tout y passe, mais les simulateurs de vol sont les plus courants. L'Amstrad en a au moins cinq. Jetons un œil sur le dernier en date, Strike Force Harrier de Mirrorsoft.
Le soft permet plusieurs phases de jeu, entraînement, vol, banzaï, tout ce qu'on veut, et à plusieurs niveaux possibles. Lors de la phase de jeu, différentes missions doivent effectuées, par exemple, l'attaque, la défense, et encore l'attaque et aussi un petit peu la défense. Le graphisme du soft est assez bien fait, bougez pas, je vais vous faire visiter, à l'écran nous avons droit à un radar, n'est-ce pas, à un indicateur multifonction, dans le coin, là, et à plein de choses très utiles que je vous montrerai lorsque nous aurons signé le contrat. La bande-son, que vous entendez en ce moment, reproduit un bruit de moteur, n'est-ce pas, bzoum bzoum brrrrrrrr.
Je vais toutefois être tout à fait honnête avec vous, cher client, ce soft a été écrit en collaboration avec la British Aerospace. Donc le maximum de réalisme a été recherché, et vous risquez d'être complètement paumé au milieu de plein de commandes, n'est-ce pas. Ceci dit, c'est un reproche



que l'on peut faire aussi aux autres programmes du genre. Pourquoi ne pas simplifier les commandes afin d'augmenter le plaisir du joueur, me demandez-vous ? Diable, je n'en sais rien. Moi, vous savez, je vends, un point c'est tout. Faudrait que demander à nos ingénieurs pour les détails techniques. Pardon ? Finalement, ça ne vous intéresse pas ? Trop compliqué ?
Bon, j'ai encore raté une vente... Faudra que je leur demande de pas trop forcer sur le réalisme qui nécessite quinze jours d'apprenage par cœur du manuel de **Strike Force Harrier** de *Mirrorsoft* pour Amstrad.

INCOMPATIBLES !!!

Pas de lézard : Sir Clive et Alan Sugar sont aussi incompatibles qu'un Spectrum et un CPC 464. Ils se sont engueulés en public la semaine dernière, pour une bête histoire de Pandora, la prochaine machine que devait sortir Sir Clive. Sugar a refusé de racheter la licence, arguant que c'était un produit invendable. Sinclair était fou de rage, disant que sa bécane était excellente et que Sugar n'y connaissait rien, qu'il n'était pas capable d'innover. Ce à quoi Sugar a rétorqué que si, justement, il était capable d'innover, la preuve : il arrête pas d'innover tout le temps. Et Sinclair a dit que non, et Sugar a dit que si, et ils se sont presque tapés sur la gueule.
A la fin, ça s'est arrangé : Sir Clive tentera la commercialisation tout seul comme un grand, avec SRL, la société qu'il a réussi à conserver, d'ici la fin de l'année ou le début de l'année prochaine. Mais pour l'instant, il connaît quelques problèmes : il doit vendre Milton



Hall, l'immeuble qui jusqu'à présent abritait Métalab, son centre de recherches. Il doit trouver un autre local plus petit et moins cher. Du côté d'Amstrad, les choses changent à toute vitesse. D'abord, on abandonne le Spectrum Plus, on écoule les stocks et on s'arrête, au profit du Spectrum 128 qui dès septembre sera vendu avec un magnétophone intégré pour le même prix. Les rumeurs qui couraient sur le Spectrum 256 ont été formellement démenties : le public n'a, selon Amstrad, pas besoin de machines intermédiaires. Et Sugar se retrouve avec 20.000 QL sur les bras, dont il aimerait bien vendre la licence d'exploitation parce qu'il ne sait vraiment pas quoi en faire. Il a aussi fait savoir que désormais, les éditeurs de logiciels devraient envoyer leurs softs à Amstrad avant leur parution, pour décider s'il y a lieu ou non de leur accorder "l'accessit d'Amstrad", sorte de label garantissant que le personnel d'Amstrad a bien aimé le jeu. Inutile de dire que les éditeurs ont levé le bouclier : le fait d'envoyer un master de duplication ne peut que retarder la fabrication, ceux qui ne bénéficieront pas de l'accessit seront lésés, l'un deux a même suggéré une certaine ressemblance entre Sugar et Big Brother.
Dernier problème : le SAV. En Grande-Bretagne aussi, c'est un point sensible. Désormais, les Sinclair défectueux devront être retournés aux revendeurs, qui les renverront à leurs grossistes, qui eux-mêmes les renverront à Amstrad. L'un de ces revendeurs a retorqué, avec la politesse britannique qui le caractérise : "Dans quel orifice dois-je m'introduire les Spectrum défectueux, s'il vous plaît ?"

HALLEY EST AVEC NOUS

C'est l'année de la comète et tout le monde en profite. Par exemple The Comet Game de Firebird pour Spectrum. Comme le titre ne l'indique pas c'est une histoire de vaisseau spatial et de comète. Vous, tranquille dans votre zirgluf 123 à quintuple transmission plutonique, avez pour mission d'aller voir cette chère comète. Pourquoi ? Bonne question, c'est parce que la comète pourrait porter des affreux microbes représentant un danger certain pour notre chère espèce humaine. Vous devrez donc les détruire afin d'éviter que le malheur et la mort s'installent sur notre ravissante planète bleue. Encore une fois la mégalomanie du scénario m'étonne, comment font-ils ? Mystère !
Bon, allons visiter votre zirgluf 123. Vers le bas de votre moniteur de contrôle, vous avez droit aux afficheurs iconiques, semi-automatiques. Seulement semi-automatiques parce que c'est une option sur le modèle 123 de la gamme des zirgluf. Vers le haut de ce même moniteur de contrôle, vous aurez la joie et le bonheur d'apercevoir un certain nombre d'indicateurs aux rôles divers. Enfin, vers le milieu de l'écran vous aurez l'image froide et glacée de l'immensité infinie de l'espace intergalactique. En résumé, le graphisme est assez chouette, et l'animation jette un max mais seulement pour les démos. Un bon soft qui dure longtemps et qui permet de passer de bons moments.
The Comet Game de *Firebird* sur Spectrum



SOFT WAR

En ce moment, à l'HHHHebdo, le télex crépite à toute vitesse. On se croirait presque dans un vieux Simenon, avec l'ambiance survoltée, la machine à café qui tourne sans arrêt, le ventilateur qui brasse les remugles de sueur et de fumée... C'est Macao !
La bataille qui nous oppose à certains grossistes avides fait rage. Elle se passe sur plusieurs plans : dans ce même journal, dans un canard professionnel anglais, par courrier, télécopie et télex. Difficile de remettre tout ça en ordre. La semaine dernière, on vous a expliqué comment Denis Thébaud (patron d'Innélec) avait tenté de nous mettre des bâtons dans les roues en envoyant un télex aux grossistes anglais, les conjurant de ne pas nous livrer. Peine perdue : les livraisons se passent tout à fait bien. Depuis, le terrain de bataille a changé de place. Le télex en question est arrivé à la rédaction de notre très britannique confrère Computer Trade Weekly, un hebdomadaire réservé aux professionnels de la micro-informatique. En même temps, nous avons envoyé une réponse à ce télex et les deux sont parus cette semaine.
Le télex : "Nous ne voulons pas que la France devienne un pays de pirates comme l'Italie".
Notre lettre : "Baisser les prix et publier des déplombages, c'est augmenter le piratage de 10% et les ventes de 20%. C'est un choix."

En plus de ces deux points de vue, un troisième était publié par CTW : celui de Jeremy Cooke, directeur de Micropool. Sa lettre était présentée comme un avis neutre sur cette guéguerre. Mais voilà, Denis Thébaud est directeur de la filiale française de Micropool... Comme avis neutre, on a vu mieux.
Là-dessus, plusieurs télex nous arrivent d'Angleterre : "Je suis d'accord avec votre prise d'opinion dans CTW", "Les clients français ont payé trop cher pendant trop longtemps, vous avez une approche formidable et vous réussirez", "je ferai tout ce qui est en mon pouvoir pour vous aider"... Plus le bras de fer se prolonge, plus les prix baissent... Qui prend les paris ?

Page 18 CTW Monday April 21 1986

PIRACY ENQUIRY PIRACY

Is giving away the tricks of how to pirate software the way to help a market flourish? The French market is currently debating the subject via a big row, with two parties at the centre. *CTW* opens its pages to both a group of French distributors and *Hebdogiciel* – the consumer paper accused of encouraging piracy and selling cheap software . . .

FARMING is not the only thing they argue about in the land of wine and onions – France. A group of software houses and distributors are currently up in arms with the French consumer paper, *Hebdogiciel*.
It has been accused of providing the public with information about how to go about pirating software. Further, it has been charged with providing a mail order software service at prices 40 per cent below that of the distributors.
The French industry claims to be in the midst of taking legal action.
Hebdogiciel gets its software for mail order from English distributors; the French are thus appealing to the UK stop providing the paper with this software.
Here CTW presents both sides of the argument – the telex sent to all English distributors from the French distributors and software houses, and *Hebdogiciel*'s reply, and reasons for its actions.
We leave it up to you to form your own opinions.

THE ATTACK

The telex sent by French distributors to English distributors on behalf of the French market:

Important notice on piracy:
Since several months the French weekly magazine Hebdogiciel – known also under the name Shift Editions – is publishing tips to pirate software.
Example No 1
Hebdogiciel No 126 page 14
They explain how to pirate Devil's Crown Amstrad, Spy vs Spy, Amstrad in any case. There are other similar examples.
Example No 2
They have also a database which can be accessed through Minitel and they explain also how to pirate software Way of the Exploding Fist for instance.
Example No 3
They publish offers of young people proposing openly to exchange pirated software.
We find this activity is very bad for the software industry in general.
Hebdogiciel has also started two weeks ago a mail order club offering software at around a 30 per cent reduction on French RRP. Retailers in France are very upset.
We would like to take all this information into consideration and inform your UK distributors because Hebdogiciel is trying to buy software in the UK for its club.
We feel everyone must be informed of what's going on here, and French publishers and distributors in France are taking a very strong attitude to protect the software industry. Legal action is underway. We believe anyone supporting in any way Hebdogiciel is hurting the software business in general.
We don't want France to become a country for pirates like Italy – we ask for your co-operation.

THE DEFENCE

HEBDOGICIEL has been, perhaps understandably, a little upset at the circular, and contacted *CTW* with its side of the story.

HERE is a brief point about the situation in France. (Don't mind the way I write in English; as soon as there's more of it than "Goto or Gosub", it becomes rather foggy).
Whereas in England a soft used to be priced at £9.95, it usually was sold in France at about £16 to £20. That was still true three weeks ago. France was the highest-priced software country, and – one might say therefore – the highest-pirated software country.



Hebdogiciel's abrasive graphic talent.

So, as the most popular (in terms of sales, needless to say) French computing magazine, we had to do something. We first informed our readers; writing articles about distributors – they apparently did not get the point.
As they didn't, we took our own steps – selling products at up to 40 per cent less than the French distributors. They use to take an 80 per cent margin on some products – a bit exaggerated.
Our aim is to popularise the software market in France by lowering its prices and by selling more and more. And for the last four weeks, it does seem to work – there already are 4000 people that took our club's registration card.
Maybe they think lower prices are better than higher prices, who knows?
On the telex sent by a group – a pirate group? – of French distributors, we are attacked on piracy. We publish a weekly feature that give solutions of adventure games, tips, and also ways of copying cassettes and diskettes.
Six months ago distributors were happy – as soon as we published a trick their sales grew up by 20 per cent on the product we "advertised". Not bad, eh?
Now they are looking for anything that could discredit us, and they're forgetting this support we gave them.
Well, here's the choice: give the reader the trick, see

DOCTOR WHO, I PRESUME ?

Mon vieux Commodore s'emmerdait, tout seul dans son coin. J'ai donc décidé de lui donner à bouffer pour que nous ayons à nouveau ensemble les mêmes sensations que le jour où nous nous sommes connus. Mais lui donner quoi ? Il a beau ne pas être difficile, je surveille sa santé, moi... Lorsque soudain, alors que les derniers rayons du soleil filtraient encore à travers les stores mal fermés, m'est apparu le Docteur Who. Dans sa boîte toute de bleu vêtue, il attendait que je me ruine les phalanges (et mon joystick) pour l'aider à sortir des Mines de la Terreur, les Fameuses Mines Qui Prennent Des Majuscules A Tous Les Mots Pour Avoir L'Air Plus Effrayantes.
Partant d'un scénario à l'origine banal, Micropower a su nous offrir un logiciel (pardon : un ludiciel) de qualité, arborant fièrement de très seyants graphiques et une sonorisation à faire en pâlir plus d'un. L'animaton elle aussi est bien réussie, ce qui ne gâte rien. Bref, du bon boulot, ce **Doctor Who** de *Micropower* pour Commodore 64 (les autres peuvent circuler : y a rien à voir).



LES PRIX BAISSENT AU CES

Suite de la page 1

Au stand Bubble Bus, des cadres supérieurs en costar-cravate se bousculaient pour attraper le joystick d'un Commodore sur lequel était chargé Starquake, leur dernier jeu. Quelques personnes se pressaient sur le stand Rainbird et se rinçaient les mirettes sur The Pawn, le jeu d'aventure qui, selon l'éditeur, justifie à lui seul l'achat d'un ST. Et ce n'est pas entièrement faux.



Victor dans les antennes : au secours !

FAITES COMME CHEZ VOUS

Si vous étiez fatigué, vous pouviez vous installer sur l'une de ces grandes antennes paraboliques de réception des émissions par satellite. On peut d'ailleurs noter la présence de Victor Technologies dans ce domaine. Chacun se recycle comme il peut.

REGARDEZ LA NOUVEAUTÉ

Il devait bien y avoir une nouveauté dans ce foutu salon et c'est sur le stand Electric Dreams qu'elle se planquait. On peut même dire qu'il y en avait deux. La première : la Cam Card (on ne doit plus dire *Soft Card* pour des raisons de je sais pas quoi, enfin c'est une carte contenant un programme qui s'enfiche dans une cartouche) vient d'être adaptée sur Amstrad. La chose n'est pas encore commercialisée et ne le sera pas avant un bon moment mais peut se révéler un excellent investissement pour récupérer les softs MSX sur Amstrad.
La deuxième nouveauté, c'est un logiciel de Dessin Assisté par Ordinateur sur Cam Card qui permet de digitaliser n'importe quelle image en provenance d'un magnétoscope ou d'une caméra vidéo en un dixième de seconde. Vous pourrez ensuite manipuler cette image avec la souris et la modifier, la réduire, l'agrandir, etc. Sans doute le premier logiciel pour MSX 2 de qualité professionnelle qui tienne la route.



De gauche à droite : Stéphane du Club Hebdogiciel, Jeremy Cooke de PSL et Denis (80%) Thébaud d'Innelec.

CIEL ! DES FRANÇAIS

Aucun Français n'était représenté par un stand mais on pouvait en rencontrer dans les allées et non des moindres ! En effet, qui apercevons-nous en sortant de la buvette ? Monsieur 80% ! Denis Thébaud lui-même, le PDG d'Innélec bien connu de nos fidèles lecteurs. Aussitôt, nous nous dirigeons vers cette éminente personnalité du logiciel français et nous congratulons chaleureusement. Bizarrement, il y a autant de sourires pardevant que de fiel exsudé parderrière. Soudain, quelqu'un a l'idée de prendre une photo, pour rigoler. Jeremy Cooke, un distributeur anglais allié de Monsieur 80%, se joint au groupe et... clic-clac, merci Kodak, c'est dans la boîte. Personne n'aura vu le PDG d'Innelec demander au responsable du Club Hebdogiciel de venir travailler pour lui. Rassurez-vous, personne non plus n'aura entendu Stéphane lui rétorquer que le Club était tout prêt à racheter Innelec ! Enfin, tout ça, c'est de la petite histoire.



La digitalisation sur MSX2 avec le logiciel d'Electric Software : fastoche !



The Music System : de quoi faire hurler les voisins.

BREF

Bon, voilà, à part Thébaud et les logiciels à 50 balles de Players, rien d'autre. Ce coup-ci, c'est promis, je fous plus les pieds dans un salon avant un an. On s'emmerde trop.



ÇA POMPE PLUS QUE LES SHADOCKS !

On vous parle quelque part dans ce canard de Galachip qui aurait fait un malheur si il était sorti quatre ans plus tôt. J'ai décidé de prendre la suite de mon excellent confrère et de terminer son article. Voilà pourquoi : je viens de recevoir un "nouveau" (je mets nouveau entre guillemets, c'est fait exprès) logiciel. Que dis-je, logiciel ? Gerbiciel serait plus approprié, et encore... Peut-être que sous-merdiciel... Non, c'est encore trop gentil.



Mais c'est bien beau de critiquer, encore faut-il pouvoir se justifier. Je le peux, donc je le fais.
Premier tableau : une moitié de la Terre sur ma droite, et moi dans mon petit vaisseau, à gauche. La Terre tourne (c'est normal), mais elle tourne tellement mal qu'elle ferait mieux de ne pas tourner du tout. Ce n'est qu'un détail, certes, mais tout détail a son importance dans un soft. Moi, je dois détruire tout ce qui bouge devant mes yeux ébahis par tant de nullité. C'est tout. Un nouveau Galaxian, en somme.
Deuxième tableau (si vous n'avez pas réussi à passer le premier c'est que vous êtes nul, et que vous pouvez aller vous recoucher) : c'est la copie conforme de 3D-Fight sur Amstrad. J'explique pour les non-connaisseurs. Encore dans mon vaisseau, je dois encore détruire tout ce qui vient encore me barrer la route, le tout au dessus d'un décor encore en 3D (ah bon ?). C'est pas beau, l'animation est mal faite, bref, c'est (encore) nul.
Troisième tableau (même remarque que précédemment, remplacez seulement "premier" par "deuxième") : c'est le premier (exactement le même), mais en sens inverse. Pour d'éventuelles précisions, relisez cet article en entier (sadique, hein ?), mais en aucun cas n'achetez cette Chose A Laquelle On Ne Peut Même Pas Donner Un Nom.
C'était, en direct des chiottes qui sont maintenant bouchées de mon vomissement, **Death Star Interceptor** de *System 3 Software* pour Commodore.

MINI MIRE

Applaudissez messieurs-dames, Gérard Longuet a causé dans le poste, l'autre jour. Comment ? Ah, vous voulez réellement savoir ce qu'il a dit ? Tant pis pour vous. Longuet, le nouveau secrétaire d'Etat chargé des Postes et Télécommunications, le remplaçant de Louis Mexandeau histoire de vous remettre les neurones en place, a disserté sur les erreurs de l'ex-majorité dans le domaine des Télécom : "La question essentielle aujourd'hui est celle du problème de la vérité budgétaire. Ces trois dernières années, le budget des PTT est devenu un grand pourvoyeur de fonds publics." Il parle bien, le nouveau, non ? Qui donc peut nier que les lamentables augmentations des services PTT servent à autre chose qu'à gonfler les différents budgets des différents ministères, voyons ? C'est dingue, ne serait-ce qu'officiellement, on retrouve les deniers du culte de la communication dans le plan Informatique Pour Tous et au Centre National d'Etudes Spaciales. C'est à croire que les PTT n'ont pas besoin d'argent et sont tout à fait prêts à le refiler à d'autres administrations. Pourquoi pas un versement de 10% de votre facture téléphonique pour la Sécurité Sociale, un autre de 15% pour l'aide aux grands travaux et encore un autre de 14% pour renflouer les caisses noires des partis au pouvoir ? Que voulez-vous, ça coûte une vraie fortune les affiches de campagnes électorales. Biee sûr, le nouveau (c'est le surnom de Longuet dans le milieu télématique) a exprimé toute son indignation à propos des agissements de ses prédécesseurs. Il est certain que ces différentes "ponctions" sur le fric des PTT faussent les comptes publics. "On ne peut mobiliser les agents des P et T sur un objectif de productivité si les gains obtenus sont masqués par un prélèvement arbitraire en cours d'exercice. Il y a eu en 84, 85 et 86 des dispositions de nature à décourager les efforts" a-t-il déclaré. Le tout, c'est de faire en sorte que tout cela ne se reproduise plus et que les tarifs redeviennent normaux. D'après monsieur Balladur, le ministre des Finances, l'augmentation de certains tarifs publics était inévitable puisque ces tarifs n'étaient plus à leur juste prix. Donc, si j'ai bien compris, les tarifs PTT devraient baisser puisque toutes ces ponctions sont anormales et que le nouveau les récuse. Quel bonheur !

Allons, ne rêvons pas. Aucune baisse des tarifs n'aura lieu, mais les hausses prévues seront sans doute décalées dans le temps. Il ne faut pas en demander trop.

Néanmoins, j'ai eu le bonheur de voir un minitel 1B (B pour bistandard) au Sicob il y a quelques jours. Je peux donc vous confirmer la présence astucieuse de nouvelles touches telles "Escape", "Contrôle", "Fnct" et quatres flèches bien étranges. Les touches elles-mêmes ont un design légèrement modifié (rigolez pas : le coin supérieur gauche de chaque touche est coupé). Chaque jour les PTT nous donnent un peu plus d'information sur ce nouveau modèle. Ainsi, on sait que l'engin fonctionne selon deux modes, le mode Télétel et le standard téléinformatique. Le premier permet de se connecter aux serveurs en mode vidéotex habituel avec la possibilité néanmoins de passer en 80 colonnes et de se servir des nouvelles touches. Le standard téléinformatique est un bête terminal ASCII classique (40 ou 80 colonnes, jeu de caractères ASCII et transformation des touches minitel spéciales en touches de fonctions proprement dites). L'appareil sera proposé en location-entretien pour la modique somme de 85 francs par mois.

Du côté des microserveurs, quelques petits nouveaux : SLT GAEL à Lyon au 78 37 92 78 et ANIC au 74 96 69 96.

Du nouveau en ce qui concerne les logiciels relatifs au minitel. Ainsi, Impérasoft, qui est une jeune société dynamique, bien qu'en taule de temps en temps, prépare une émulation minitel avec possibilité de création de serveur en extension du basic pour MO5. Impératell, c'est le nom du programme, utilisera le modem du minitel et sera donc livré avec le petit cordon adéquat. De chez Froggy Software, on attend le logiciel de l'ex-opérateur de Pom Pom Pom qui faisait fureur il y a quelques mois par sa beauté et son franc succès (pas l'opérateur, le serveur). Ce logiciel tournera sur Apple II avec modem DTL2000 + et permettra la réalisation express d'un microserveur de qualité. JCA informatique propose aussi une nouvelle version de Cristel dont je vous avais causé il y a quelque temps. Cristel + possède un certain nombre de possibilités en plus telles le filtrage à volonté des caractères reçus, un buffet de réception d'enfer et le compactage automatique des données à l'envoi (si vous essayez d'envoyer 30 espaces à la suite, le programme met automatiquement un code de répétition ce qui augmente la rapidité d'affichage).

Autre nouveauté, toujours chez JCA, un Cristel, un logiciel utilitaire et un cordon qui retourne le modem du minitel. Le tout coûte environ 1490 francs ce qui est cher mais qui évite l'achat d'un modem. On en conclut que JCA est à Saint-Maur et que son serveur est au (1) 43 97 33 33.

Enfin, je viens de tester Loritel sur MO5 et j'avoue avoir été surpris. Grosso modo, vous pouvez en tout et pour tout sauver des pages écran et vous faire chier à taper sur le cla-



vier du MO5 au lieu de celui du minitel en vous emmerdant avec les différents bugs du Thomson additionnés à ceux du soft. Par exemple, quand vous êtes sur un serveur sur Transpac, vous êtes obligé de vous déconnecter complètement et de retaper le numéro pour revenir sur Transpac. Autrement dit, le connexion-fin est un double connexion-fin. D'autre part, les pages écran ne s'affichent pas en même temps sur le minitel et sur l'écran, vous devez taper sur "shift" ou attendre deux secondes pour visualiser la page du minitel. Il est également impossible d'envoyer des codes de contrôles rigolos (du genre "Escape 9g") sans faire des pieds et des mains. De la même façon, pas question de filtrer les codes qui arrivent à la bécane pour éviter d'éventuelles déconnections inattendues. Restent les possibilités de dialogue entre deux ordinateurs équipés de Loritel (téléchargement et dialogue) et, bien sûr, les différentes sauvegardes de pages écran. Pour 395 francs, vous pourrez ajouter une mémoire de masse à votre minitel. C'est un peu cher, non ?

Attention : ce n'est pas avec Loritel que vous créerez un microserveur. A la limite vous pourrez toujours utiliser le câble qui est livré avec mais vous devrez vous faire vous-même votre logiciel, programmation en assembleur comprise. Bonne chance.

Voici venu le moment de régler mes comptes avec Fabrice Broche, l'immonde responsable du cours d'assembleur Oric. Comment exprimer ma haine avec suffisamment de force pour que cet individu soit foudroyé, pour qu'il se torde de douleur et qu'il se repentisse de toutes les ignobles calomnies proférées dans ses articles ? Je ne sais pas trop comment arriver à le détruire, mais j'y parviendrais, foi d'Escapeneufgé ! J'ai déjà fait appel aux services d'un marabout africain, haïtien, thaïlandais. Jusqu'à maintenant, rien n'a été plus efficace que les bonnes vieilles lettres d'insultes signées "Le Corbeau".

Vous pourrez donc comprendre que c'est contre mon gré que je vous donne les premiers numéros de serveurs réalisés sur Téléstrat, ordinateur dont la Rom a été conçue par le sieur Broche. En voici néanmoins deux : (1) 42 82 02 41, c'est ITS Computer et (1) 43 38 00 29, c'est Vismo dont on vous a déjà parlé.

Encore un appel avant de saluer mon public chéri : que tous ceux qui veulent me causer m'envoient des messages sur HG (36.15.91.77, le seul serveur en T3 qui vaille la peine) à la boîte : ESCAPE9G. Vous pouvez aussi m'écrire à l'HHHHebdo en indiquant sur l'enveloppe : "Mini Mire, Escapeneufgé". Racontez-moi vos folles découvertes minitelliennes. Les insultes sont les bienvenues et les compliments aussi.

Sur ce, je vous salue bien bas et je vous dis : à la semaine prochaine.

Escapeneufgé.

COMDEX : ALLONS, ALLONS...

Qu'est-ce que le Comdex ? Ah, bonne question, je vous remercie de l'avoir posée et je vous demande de patienter le temps nécessaire puisque je me trouve fort incapable de vous répondre de suite.

Voilà, ça y est. J'ai pris mes dispositions auprès de mes associés, je suis en mesure de vous répondre. Le Comdex, c'est une exposition organisée par Interface Group et qui est réservée en priorité aux professionnels. Aux professionnels ? Oui. A la suite d'un



article sur les prévisions du Comdex de Nice, les gens d'Interface Group nous ont contacté et nous ont gentiement expliqué qu'ils ne sont pas nuls, contrairement à ce que l'on peut penser.

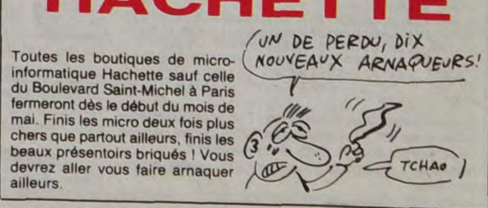
Et en les rencontrant, j'en ai appris de belles : figurez-vous que le Comdex n'est en aucun cas un salon pour l'informatique familiale. Donc, toutes les données du problèmes sont modifiées. Par exemple, quand on compare les nombres de visiteurs d'un salon pro et d'un salon tous publics, on ne peut pas tirer de conclusions. Pourquoi ? Parce que dans un salon pour tous publics, le but est d'attirer le plus de monde possible alors que dans un salon pro, si il y a trop de monde, les professionnels se font chier et n'ont pas le temps de s'occuper de chaque cas et quand on sait qu'un cas peut être un marché de plusieurs millons de francs, on raisonne différement.

Interface Group tient donc a souligner que ce n'est en aucun cas à partir du nombre d'entrées que l'on jugera de la réussite d'un de leur salons, ce qui ne les empêche pas de faire des prévisions. Pour eux, le Comdex de Nice sera une réussite s'ils atteignent les 3000 visiteurs par jour, pas plus. D'autre part, d'après eux, 80% des stands disponibles ont été reservés pour l'édition de Nice. Parmi eux, on peut noter Olivetti, Control Data, Goupil, Bull, Leanord, bref, des pros.

Donc, bande de larbins et autres morveux, n'allez pas au Comdex de Nice les 10, 11 et 12 juin car ce salon n'est pas pour vous !

ADIEU HACHETTE

Toutes les boutiques de micro-informatique Hachette sauf celle du Boulevard Saint-Michel à Paris fermeront dès le début du mois de mai. Finis les micro deux fois plus chers que partout ailleurs, finis les beaux présentoirs briqués ! Vous devrez aller vous faire arnaquer ailleurs.



BIDOUILLE GRENOUILLE

C'est horrible, les tics. J'en parle parce qu'en revenant de la boulangerie du bas de la rue (j'aime bien les petits gâteaux), j'ai vu un pauvre type qui semblait avoir un mal fou à concilier son sens de l'équilibre avec le tic qui agitait sa jambe droite. Toutes les cinq secondes, sa jambe allait cogner l'autre. Même pas en rythme, en plus. C'est là qu'on s'aperçoit qu'on est méchant : je suis resté derrière lui et je l'ai suivi jusqu'à l'HHHHebdo en me marrant discrètement. Ça m'a obligé à ralentir. On est méchants, hein.

Je sais, bande de nœuds volants, vous savez déjà où je vais vous emmener. Je vais vous parler d'un type dont l'unique tic consiste à réciter des bidouilles. C'était couru, avec une intro comme ça. Mais la subtilité se trouve dans la façon dont je vais vous amener ça : aux petits oignons.

Donc, j'ai connu, il y a un certain temps, alors que je bossais au Monde, un fou. Genre méchant, hargneux, teigneux, intenable, affligé d'un tic des pires : il passait son temps à annoncer des fausses nouvelles dans l'espoir d'une publication. Il nous a annoncé douze fois la troisième mondiale, cinq fois un attentat contre Danièle Gilbert, cent quatre vingt deux fois la paix entre Chiites et Druzes et seize fois la cohabitation (là, c'était vrai, mais il l'avait annoncé avant, et sans penser que ça pouvait arriver un jour). Il disait à chaque fois que ça venait de tomber sur les téléscripteurs, comme pour donner plus de poids à ses allégations.

Et voilà-t'il pas que l'autre jour, je l'ai vu faire son entrée à l'HHHHebdo. Ce qu'il foutait là, je n'en ai pas la moindre idée. Toujours est-il que m'ayant reconnu, il s'est planté devant moi et m'a débité d'une seule traite :

"Une nouvelle vient de tomber d'un téléscripteur. On peut récupérer - c'est ce qu'a fait Patrick Hopp - un compilateur gratos si on possède Frankenstein sur Spectrum. Pour ce faire, taper :

CLEAR 24750
LOAD "" CODE

Au message "ok", faire :

SAVE "COMPIL" CODE 59232, 6054

Ecrire un petit programme basic et lancer le compilateur par RANDOMIZE USR 60000. Les instructions supplémentaires seront données à l'écran. La compilation s'arrête si le rogramme contient une instruction non connue du compilateur. L'adresse de début de la routine compilée se poke en 59987 et 59988. Si le basic commence par REM ♯ 1, Break arrête l'exécution du langage machine. REM ♯ 0 produit l'effet inverse. La routine ainsi compilée doit être sauvée avec le compilateur lui-même pour un fonctionnement correct."

Puis il m'a regardé avec de gros yeux et j'ai cru qu'il allait se calmer. Mais d'un violent mouvement de buste, il a rejeté sa tête en avant, en roulant des yeux encore plus gros, et m'a dit :

"Selon Luc Sallot, pour passer Stratac de cassette à disquette sur T07-70, faire :

DEVICE "CASS :"
LOAD ""
EXEC 1216
Reset
SAVE "0 :STRATAC"
LOAD ""
EXEC 1216
Reset
SAVE "0 :STRAT2"
LOAD ""
EXEC 1216
Reset
SAVE "0 :S3"

Pour le lancer, faire LOAD "STRATAC" et RUN."

Devant mon air stupéfait, il a du reprendre de l'assurance. Aussitôt, il m'a lancé au visage :

"Dans 3D Grand Prix sur Amstrad, pour passer au circuit suivant, il suffit d'appuyer sur CTRL et ESC en même temps, et tout en laissant ces deux touches appuyées, de taper le mot ARTWORK. Dans Bruce Lee, il faut aller 2 écrans à gauche, se placer tout en bas à droite, près du mur, et s'allonger : on arrive ainsi à une nouvelle série d'écrans. Ça, c'était Cyril Epstein. Maintenant, passons à Sébastien Tréher, qui a décidé d'arrêter Sorcery en appuyent simultanément sur A et Z. Pour le faire repartir, il appuie sur le bouton fire du joystick."

Une grosse veine commençait à battre sur sa tempe. Visiblement, il s'énervait, et je n'arrivais pas à déterminer si c'était parce qu'il était méchant naturellement ou si c'était le fait d'avoir ce tic en permanence qui l'irritait. Il reprit de plus belle :

"Et pour passer Knight Lore de cassette à disquette sur Amstrad, vous savez comment on fait ? Hein ? Serge Coupet le sait, lui ! Et il en fait profiter les gens ! Il faut faire :

10 OPENOUT "BIDON" : MEMORY &10FF : CLOSEOUT
20 LOAD "KNIGHT", &1100 : IDISC
30 POKE &113B, 05 : POKE &1140, &E0 : POKE &1141, &2C : POKE &2CE0, &30 : POKE &2CE1, &2E : POKE &2CE2, &42 : POKE &2CE3, &49 : POKE &2CEA, &4E : FOR I = &1132 TO &1139 : POKE I,0 : NEXT I : CALL &1100

Puis sauver ce programme sous le nom "LDKNIGHT". Puis faire un Reset et taper en mode direct :

ITAPE : OPENOUT "BIDON" : MEMORY &10FF : CLOSEOUT : LOAD "" : IDISC : SAVE "KNIGHT", B, &1100, &1BD9, &1100

Quand l'ordinateur rend la main, faire un Reset et taper en mode direct :

ITAPE : OPENOUT "BIDON" : MEMORY &10FF : CLOSEOUT : LOAD "" : IDISC : SAVE "0", B, &1100, &8000

Pour lancer le jeu, il suffit de faire RUN "LDKNIGHT".

Arrivé à ce point du récit, il sembla se calmer. La teinte rougeâtre qui ornait son visage s'atténua quelque peu. Je risquais un timide : "Ça va mieux ?"

Aussitôt, comme si cette malheureuse phrase avait été la goutte d'eau qui fait déborder le vase, il explosa.

"Sur Oric ! On peut faire plein de choses sur plein de jeux ! C'est ce que fait Joseph Diasio ! Par exemple Zorgon's Revenge ! Après avoir fait HIRES, on peut faire :

CALL ♯ 1400 Tableau avec l'araignée, l'ascenceur.
CALL ♯ 2800 Tableau avec le vaisseau spatial, le cube.
CALL ♯ 3400 Tableau avec les deux monstres à quatre têtes.
CALL ♯ 3F00 Tableau avec l'oiseau.
CALL ♯ 4600 Tableau avec les fourmis géantes, les canons.
CALL ♯ 1F00 Tableau avec les oiseaux, les châteaux, les ponts.
CALL ♯ 07C8 Sélection des missions + jeu normal.
CALL ♯ 6778 Affichage du titre et du nom de l'auteur.

En mode texte, CALL ♯ 59D4 donne le tableau récapitulatif avec tous les réglages possibles.

Pour voir le nom de l'auteur, remplacer le basic par :

1 HIRES : CALL ♯ 6778 : REPEAT : CALL ♯ 6699 : WAIT 5 : UNTIL KEY$ = "1"

Et appuyer sur la touche 1 pour arrêter.

Dans Xenon, toujours en mode direct et toujours en HIRES :

CALL ♯ 8EE Deuxième tableau.
CALL ♯ 81F Le même avec effets spatiaux.
CALL ♯ B0B Troisième tableau.
CALL ♯ BE4 Quatrième tableau.
CALL ♯ D13 Cinquième tableau.
CALL ♯ A12 Sixième tableau (ravitaillement).
CALL ♯ 8D7 Jeu complet.

Et en texte : CALL ♯ 735, les réglages.





Dans Hopper, en mode texte :

CALL ♯ 546 Jeu normal (Reset redonne la main).
CALL ♯ 1F00 Musique.

Dans Ghostgobbler, en HIRES :

CALL ♯ 16C8 Jeu (redonne la main après les 3 vies).
CALL ♯ 3000 Affichage du terrain.
CALL ♯ 172B Affichage du Glouton et des fantômes.
CALL ♯ 3300 Affichage des fantômes.
CALL ♯ 3140 Affichage du Glouton.
CALL ♯ 3200 Augmentation du score.
CALL ♯ 3006 Efface l'écran HIRES.
CALL ♯ 1BB0 Vous êtes mort.

En texte : CALL ♯ 1F20 fait défiler les couleurs autour de l'écran."

Il était au bord de l'apoplexie. Sa tronche écarlate se balançait par saccades, comme si elle avait voulu se détacher. Naïvement, je tentai d'appliquer une bonne vieille technique qui a fait ses preuves, celle du "chien qui aboie plus fort que l'autre". Je hurlai :

"Casse-toi d'ici et en vitesse, connard ! Tire-toi, allez, dégage !"

Malheureux que j'étais. Loin de le décontenancer, cette apostrophe n'eut pour effet que de le mettre encore un peu plus en colère. Il éructa :

"Et pour faire une copie de sécurité de Kristal sur Amstrad, comme Dominique Wille, il faut taper ce programme :

10 MODE 1 : MEMORY &1387
20 LOAD " !PAGE"
30 LOAD " !CRISTAL"
40 LOAD " !DONNEES"
50 CALL &BB06 :'pour ne pas abimer l'image en attendant que l'on ait mis une cassette ou une disquette vierge.
60 SPEED WRITE 1
70 SAVE " !ECRAN", B, &C000, &4000
80 SAVE " !JEU", B, &1387, &0D06
90 SAVE " !DONNEES", B, &4B03, &5CF2

Et l'exécuter. Pour lancer le jeu, taper (ou sauver) ce programme et faire RUN.

10 MODE 1 : MEMORY &1387 : LOAD " !PAGE" : LOAD " !JEU" : LOAD " !DONNEES"
20 CALL &1387

Et soudain, alors que rien ne le laissait présager, une soudaine douceur envahit son visage, et un grand calme sembla l'investir (a 17%, comme dirait notre coursier).

"Excusez-moi, cette nervosité, ça me rend nerveux.

- Ça vous prend souvent ?
- Non, pas tell... Ah, salaud ! Je vais te donner la solution de Time Zone !"

STOP - DEULIGNE - STOP

Stop. Pas beau temps cette semaine. Stop. Pas voir petite copine. Stop. Ni petit copain. Stop. Travailler. Stop. Envoyer DEULIGNEs. Attendons. Stop.



Fabrice Bellet revient du pays des deulingneurs pour nous faire part de ses méditations. Il y repartira avec deux softs supplémentaires bien merités.
Tout d'abord la fonction SCREEN(x,y), dérivée de la fonction déjà existante mais qui permet en plus de reconnaître les GR$. X et Y représentent les coordonnées du caractère à identifier. A propos, c'est pour TO7 et TO7-70.

Listing THOMSON TO7- TO7/70

```
0 A$(0)="867EB76288308C04BF628939326?9DB
21F89589DB2C148270?7E2A9DBD34CBBD34D71F2
01F98BDE824C1002705BD346D20058D06BD0C587
E24FD3472C6A03D5849C34118EB625A1F02B6E7C
38A01B7E7C3BE602D308903F83410BE602D1F235
FA685A1A4270BACE41227211F32300820EEC1072
70631A8D85C20E5
1 A$(1)="1F10B3602D445644564456CB8035103
5F25F20F9":CLS:SCREEN4,6,6:PRINT"Fonctio
n SCREEN()","Copyright 1986 by Fabrice":
PRINT:INPUT"Implantation :&H",X$:X=VAL("
&H"+X$):FORT=1TO143:A=T>123:POKEX+T-1,VA
L("&H"+MID$(A$(-A),T*2+A*246-1,2)):NEXT:
EXECX:CLEAR,X-1
```

Et bien sûr la démo, qui ne sert qu'à démontrer que la démonstration est le meilleur moyen de prouver qu'on a raison.

```
0 IFJ=0THENCLEAR,,100:CLS:SCREEN7,0,0:FO
RT=0TO99:R=INT(RND*225):DEFGR$(T)=R,R,R,
R,R,R,R,R:LOCATE(T MOD20)*2,(T@20)*2,0:P
RINTGR$(T):NEXT:FORT=12TO316STEP16:LINE(
T,0)-(T,76),1:NEXT:FORT=12TO80STEP16:LIN
E(0,T)-(320,T),1:NEXT:J=1:GOTOELSEA=STIC
K(0):S=STRIG(0)
1 X=X+2*(A>5ANDX>1)-2*(A>1ANDA<5ANDX<37)
:Y=Y+2*((A=8ORA=1ORA=2)ANDY>1)-2*(A>3AND
A<7ANDY<7):W$=CHR$(SCREEN(X,Y)):PSET(X,Y
)W$,2:PLAY"L10P":PSET(X,Y)W$,7:ATTRB0,1:
LOCATE0,15:PRINTUSING"En (##;#): CHR$(##
#) ==> %%";X,Y,SCREEN(X,Y),W$;:IFS THENA
TTRB,0ELSE0
```

Amstradéistes, vous trouvez que 17 ko pour une image-écran c'est trop ? Jean-Michel RIOU pense comme vous, alors suivez le dans le compactage.
Attention : l'image à sauver ne doit subir aucun scrolling.

Listing AMSTRAD

```
              COMPACTOR 1
9 A$="DD2100C0FD2100252100 65E5E501
0040DD7E00DDBE012038DDBE022033DDBE
03202EDDBE042029DDBE052024DDE5D173
23722316005ADDBE01200FDD230B1C2809
F578B12803F118EDF1772373231 8C0FD77
00DD23FD230B78B12084CD11BC32FF24FD
E5D1ED53FD24C1A7ED42E5C1E1EDB0EB11
FD24ED5222FB24C9"
20 MEMORY &24FA:FOR I=1 TO LEN(A$)
 STEP 2:POKE &A500+(I/2),VAL("&"+M
ID$(A$,I,2)):NEXT:INPUT"IMAGE A CO
MPACTER:",N$:CLS:LOAD "!"+N$,&C000
:CALL &A500:CLS:L=PEEK(&24FC)*256+
PEEK(&24FB):PRINT"LONG:"L:INPUT"NO
M DE SAUVEGARDE:",N$:N$=N$+".CPT":
SAVE N$,B,&24FD,L
```

Pour récupérer vos images ainsi compactées, utilisez ce deuxième deuligne.
Ces programmes ne restituent pas les couleurs.

```
1 '                           COMP
ACTOR 2
6 '
10 A$="3AFF24CD0EBCDD2100251100C00
10040FD2AFD24FD6E00FD6601A7ED52201
AFD6E03FD7E0212130B2D20FAFD23FD23F
D23FD2378B120DD180CDD7E001213DD230
B78B120CFC9":MEMORY &2FFF:FOR I=1
TO LEN(A$) STEP 2:POKE &A500+(I/2)
,VAL("&"+MID$(A$,I,2)):NEXT
20 CLS:INPUT"NOM A CHARGER:",N$:N$
=N$+".CPT":LOAD N$,&24FD:CALL &A50
0:CALL &BB06
```

Voilà, c'est fini pour cette fois. La semaine prochaine on vire les squatters qui se permettent de passer deux deulignes à la fois (ou un quatreligne, si on compte bien), non mais !

Tchao, deulignez beaucoup mais deulignez bien.

CLUB HEBDOGICIEL

REGLEMENT

- L'achat des logiciels, des fournitures et des matériels à prix pétés est réservé aux membres du club Hebdogiciel.
- Les petites annonces gratuites envoyées par les membres du club Hebdogiciel sont prioritaires.
- Les membres du club Hebdogiciel bénéficient d'une remise de 10% sur l'abonnement annuel et semestriel à Hebdogiciel.
- Les membres du club Hebdogiciel ont accès à tous les services du serveur minitel Hebdogiciel HG, y compris la section pirate et les boîtes aux lettres (mise en service avril 86).
- Les membres du club Hebdogiciel bénéficient de tarifs réduits sur les badges, tee-shirts, casquettes et autres gadgets inutiles édités par Hebdogiciel.
- Les membres du club Hebdogiciel reçoivent une carte et un insigne gratuit lors de leur adhésion (à choisir parmi 9 modèles originaux de Carali).
- Le club Hebdogiciel apportera son aide aux membres du club en cas de litige avec des vendeurs ou des revendeurs de matériel informatique.
- Les membres du club Hebdogiciel disposent d'un numéro de téléphone direct où une charmante personne leur fournira tous les renseignements sur les activités du club et sur les logiciels du soft-parade.
- Un concours de pronostics réservé aux membres du club est organisé chaque mois. Le premier prix est beau. Règlement en avril, surprise !
- La cotisation annuelle pour l'adhésion au club Hebdogiciel est fixée à 150 francs.
- La carte du club Hebdogiciel est strictement personnelle, elle ne peut être vendue ou prêtée.
- Hebdogiciel se réserve le droit de refuser l'adhésion au club à qui bon lui semble, non mais !
- L'adhésion au club Hebdogiciel entraîne l'acceptation du présent règlement.

FAITES DE LA PROPAGANDE !

Vous êtes membre du club ? Vous voulez que l'HHHHebdo renforce sa position de meilleur canard d'informatique in the world ? Facile : faites de la propagande ! Distribuez des badges autour de vous et parlez du journal à tout ce qui bouge, surtout si il a un ordinateur.

Allez-y, remplissez le bon ci dessous, c'est gratuit, on paye même le port. Vous avez droit à 50 badges par personne. On compte sur vous, on en a fait fabriquer 30.000 pour cette opération d'intoxication.

Bon de commande :
Envoyez moi un paquet de ...... badges.
Nom ....
prenom ....
adresse ....
....
....
....
N° de carte du club ....

Un club pas comme les autres !

Au lieu de se contenter de vous pomper 150 francs et de partir aux Bahamas avec votre fric, on se décarcasse pour vous trouver les dernières nouveautés à des prix que même les énormes et gras grossistes, ils ont jamais vu ça. Regardez le règlement, là, à côté, tout est expliqué.



TEE-SHIRT HEBDOGICIEL

MAINTENANT ON VOUS HABILLE

A	B	C
75	67	52

BON DE COMMANDE A DECOUPER OU A RECOPIER : HEBDOGICIEL VPC : 24 rue Baron, 75017 PARIS

NOM .... PRENOM ....
ADRESSE ....
....
VILLE .... CODE POSTAL ....

TARIF C : N° de carte du Club obligatoire : ....
TARIF B : N° d'abonné obligatoire : ....
Règlement joint : Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat poste (étranger) ☐

TAILLE	PRIX	Quant.	Montant
SMALL			
MEDIUM			
LARGE			
TOTAL :			
Participation aux frais de port :			15,00F.
MONTANT A PAYER :			

CHOISISSEZ UN BADGE

1 

2 

3 

4 

5 

6 

7 

8 

9 

AMSTRAD

			A	B	C
*	1815	K7	160	144	110
*	1815	DSK	219	197	148
**	3 D BOXING	K7	121	109	70
**	3 D BOXING	DSK	177	159	126
**	3 WEEKS IN PARADISE	K7	112	101	78
*	3D FIGHT	K7	160	128	112
*	3D FIGHT	DSK	200	160	140
**	3D GRAND PRIX	K7	121	109	85
**	3D GRAND PRIX	DSK	190	171	115
**	3D MEGACODE	K7	180	162	126
**	3D MEGACODE	DSK	260	234	182
**	3D VOICE CHESS	K7	157	141	90
**	3D VOICE CHESS	DSK	147	132	90
**	5 me AXE	K7	190	152	133
**	5 me AXE	DSK	200	160	140
*	AFFAIRE VERA CRUZ	K7	160	144	128
*	AFFAIRE VERA CRUZ	DSK	190	171	152
*	AIRWOLF	K7	109	98	63
*	AIRWOLF	DSK	157	141	98
**	ALIEN	K7	104	94	72
**	ALIEN	DSK	147	132	101
**	ALIEN 8	K7	110	99	78
*	ALIEN BREAK-I,	K7	104	94	76
**	AM STRAM DAMES	K7	130	117	91
**	AM STRAM DAMES	DSK	189	170	129
**	AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	K7	193	174	138
**	AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	DSK	295	266	207
**	BACK TO THE FUTURE	K7	115	104	83
**	BACK TO THE FUTURE	DSK	182	163	125
*	BAD MAX	K7	185	167	115
*	BAD MAX	DSK	198	178	120
**	BALL BLAZER	K7	130	117	81
**	BARRY MAC GUIGAN BOXING	K7	105	95	73
**	BARRY MAC GUIGAN BOXING	DSK	182	163	127
*	BATAILLE D'ANGLETERRE	DSK	220	198	154
*	BATAILLE D'ANGLETERRE	K7	140	126	98
*	BATAILLE POUR MIDWAY	DSK	220	198	154
**	BATTLE OF BRITAIN	K7	121	109	85
**	BATTLE OF BRITAIN	DSK	180	162	126
*	BEACH HEAD	K7	130	117	78
*	BEACH HEAD	DSK	159	152	110
***	BORED OF RINGS	K7	85	76	59
***	BORED OF RINGS	DSK	190	171	115
***	BOULDER DASH	K7	100	90	63
**	BOUNTY BOB STRIKES BACK	K7	106	95	70
**	BRIAN'S BLOODAXE	K7	109	98	76
**	BRUCE LEE	K7	110	99	77
**	BRUCE LEE	DSK	170	153	115
**	CAVES OF DOOM	K7	30	27	20
*	CAULDRON	K7	98	88	70
*	CAULDRON	DSK	153	138	101
*	CHALLENGER REVERSI	K7	130	117	91
*	CHALLENGER REVERSI	DSK	189	170	129
**	CHUCKIE EGG II	K7	114	103	80
**	COBRA PINBALL	K7	140	126	97
**	COBRA PINBALL	DSK	219	197	148
***	COLOSSUS CHESS 4	K7	119	107	82
***	COLOSSUS CHESS 4	DSK	155	140	105
**	COMBAT LYNX	K7	109	98	76
**	COMMANDO	K7	107	96	68
**	COMPUTER HITS 6	DSK	182	169	127
**	COMPUTERS HITS 10	K7	121	108	85
**	COMPUTERS HITS 10 II	K7	121	108	85
***	CONFUZZION	K7	87	78	62
***	CRAFTON ET XUNK	K7	140	126	98
***	CRAFTON ET XUNK	DSK	220	198	154
*	CRAZY GOLF	K7	104	94	72
***	CYRUS CHESS	K7	121	109	85
***	CYRUS CHESS	DSK	155	140	106
***	D BASE 2	DSK	790	711	632
**	DAMBUSTERS	K7	112	101	78
***	DAMS	K7	295	266	206
***	DAMS	DSK	395	356	277
***	DARK STAR	K7	84	76	63
***	DATAMAT	DSK	450	405	315

CLUB HEBDOGICIEL
24, rue Baron 75017 Paris
Georges PACMAN
Adhérent N° 001
Expire le : 31 MARS 1987

BULLETIN D'ADHÉSION AU CLUB HEBDOGICIEL

A renvoyer à HEBDOGICIEL, Service VPC, 24 rue Baron 75017 PARIS
(ECRIRE EN LETTRES CAPITALES)

Oui, j'adhère des deux mains et des deux pieds au club Hebdogiciel. J'ai pris connaissance du règlement et je vous envoie le mien (de règlement), soit 150 francs pour un an. Je recevrai ma carte d'adhérent sous une semaine et je suis content.

Je choisis le badge n° ....

Règlement joint : Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Etranger : mandat-poste international uniquement ☐

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Ville .... Code Postal ....

Signature :

Attention, si vous commandez des logiciels, utilisez le bon de commande au recto de celui-ci et faites deux chèques différents : un pour l'adhésion au club et un pour votre commande de logiciels.



ÇA VIENT DE SORTIR

			A	B	C
THOMSON	**	3D FIGHT	K7	160	144	112
SPECTRUM	***	BOULDERDASH III	K7	121	108	85
COMMODORE	***	BOULDERDASH III	K7	121	108	85
AMSTRAD	***	BOULDERDASH III	K7	121	108	85

			A	B	C
**	DEFEND OR DIE	K7	97	87	59
**	DEVIL'S CROWN	K7	115	104	71
**	DEVIL'S CROWN	DSK	169	152	106
***	DEVPAC	K7	305	275	214
***	DEVPAC	DSK	360	324	252
***	DIARY OF ADRIAN MOLE	K7	124	112	85
***	DOOMSDAY BLUES	K7	121	108	85
**	DOPPLEGRANGER	K7	91	82	58
**	DRAGON TORC OF AVALON	K7	96	86	67
***	DUNDARACH	K7	115	104	81
***	DUNDARACH	DSK	140	126	87
*	DUNGEON ADVENTURE	K7	112	101	78
***	DUO PACK FIGH EXLO	DSK	229	206	138
***	EDEN BLUES	K7	140	126	98
***	EDEN BLUES	DSK	220	198	160
*	ELECTRO FREDDY	K7	104	94	72
*	ELECTRO FREDDY	DSK	147	132	101
**	ELIDON	K7	114	103	71
***	ELITE	K7	155	140	95
***	ELITE	DSK	185	166	120
**	EMPIRE	K7	210	147	147
**	EMPIRE	DSK	310	217	217
*	ESMERALD ISLE	K7	85	76	59
*	FANTASTIC VOYAGE	DSK	155	140	112
**	FIGHTER PILOT	K7	91	82	58
**	FIGHTER PILOT	DSK	170	153	95
*	FORMULA ONE	K7	92	83	69
**	FORTH	K7	234	211	141
**	FORTH	DSK	277	249	195
**	FRANK BRUNO'S BOXING	K7	97	87	62
**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	180	162	108
*	FRANKENSTEIN	K7	130	117	90
***	FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	K7	121	108	85
**	GALAXIA	K7	74	67	49
***	GENESIS	K7	127	114	88
**	GESTE D'ARTILLAC	K7	290	261	232
**	GESTE D'ARTILLAC	DSK	290	261	232
***	GET DEXTER	K7	121	108	85
**	GRAFPAD 2	K7	941	847	705
**	GRAFPAD 2	DSK	990	891	765
***	GYROSCOPE	K7	120	108	62
**	HACKER	K7	121	109	85
**	HACKER	DSK	155	140	100
**	HARD HAT MAC	K7	121	116	90
**	HERBERT'S DUMMY RUN	K7	121	109	85
**	HI-RISE	K7	109	98	68
**	HI-RISE	DSK	145	131	94
***	HIGHWAY ENCOUNTER	K7	115	104	63
***	HIGHWAY ENCOUNTER	DSK	124	112	86
*	HMS COBRA	K7	180	162	123
*	HMS COBRA	DSK	239	215	161
*	HOLD-UP	K7	120	108	83
*	HUNCHBACK II	K7	97	87	62
**	HYPERSPORT	K7	110	98	76
**	HYPERSPORT	DSK	157	141	110
***	IMPOSSIBLE MISSION	K7	112	101	78
**	INFERNAL RUNNER	K7	140	126	97
**	INFERNAL RUNNER	DSK	198	178	134
**	JAMMIN'S	K7	114	103	71
*	JET SET WILLY	K7	97	87	62
*	JUGGERNAUT	K7	91	82	58
*	KIT PROGRAMMEUR	DSK	499	449	330
**	KNIGHTLORE	K7	112	101	78
*	KONG STRIKES BACK	K7	99	89	63
***	LAZER BASIC	DSK	238	214	161
*	LE SURVIVANT	K7	117	105	85
*	LOGO FRANCAIS	DSK	179	161	122
*	LORDS OF MIDNIGHT	K7	112	101	78
*	LORDS OF MIDNIGHT	DSK	158	142	114
***	LORDS OF THE RING	K7	194	174	122
*	LORIGRAPH	K7	210	189	147
*	LORIGRAPH	DSK	310	279	217
**	MACADAM BUMPER	K7	160	144	112
**	MACADAM BUMPER	DSK	240	216	168
*	MANDRAGORE	K7	250	225	200
*	MANDRAGORE	DSK	250	225	200
***	MANIC MINER	K7	111	100	77
*	MARSPORT	K7	121	109	83
*	MARSPORT	DSK	132	119	95
***	MASTER OF MAGIC	K7	45	40	31
**	MASTER OF THE LAMPS	K7	124	112	77
*	MATCH POINT	K7	96	86	65
**	MELBOURNE PACK	K7	121	108	85
**	METRO 2018	K7	190	171	115
**	METRO 2018	DSK	215	194	129
**	MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	175	158	123
**	MEURTRE A GRANDE VITESSE	DSK	239	215	160
**	MEUTRES SUR L'ATLANTIQUE	K7	220	198	136
**	MEUTRES SUR L'ATLANTIQUE	DSK	275	248	174
**	MICROSCRABBLE	K7	250	225	190
**	MICROSCRABBLE	DSK	295	265	225
***	MINDSHADOW	K7	114	103	85
***	MINDSHADOW	DSK	155	140	100
**	MINIOFFICE	K7	76	68	55
**	MINIOFFICE	DSK	127	114	88
**	MONTSEGUR	K7	139	125	100
*	MR WON'S LOOPY LAUNDRY	K7	104	94	72
***	MULTIPLAN	DSK	490	441	392
**	N.O.M.A.D	K7	112	101	82
*	NEVER ENDING STORY	K7	127	114	88
***	NIGHT SHADE	K7	132	119	78
*	OMEGA PLANETE INVISIBLE	K7	250	225	200
**	ONE MAN ANS HIS DROIDS	K7	30	27	20
**	ORPHEE	DSK	340	306	238
*	PACK FIVE	DSK	157	141	96
**	PANZADROME	K7	110	99	77
***	PING PONG	K7	112	101	82
*	PLANETE BASE	K7	150	135	105
**	POUVOIR	K7	180	162	126
**	POUVOIR	DSK	200	180	140
**	PROJECT FUTURE	K7	114	103	63
*	PUNCHY	K7	104	94	72
*	PUNCHY	DSK	147	132	101
*	PYJAMARAMA	K7	107	96	75
*	PYJAMARAMA	DSK	147	132	101
*	RAID	K7	112	101	78
*	RAID	DSK	161	152	106
*	RAMBO	K7	109	98	68
***	RASPUTINE	K7	94	85	69
*	RED ARROWS	K7	163	147	76
*	RED ARROWS	DSK	158	142	108
**	RED MOON	K7	87	78	62
**	ROCCO	K7	114	103	63
**	ROCKY HORROR SHOW	K7	97	87	63
**	ROCKY HORROR SHOW	DSK	182	163	114
**	RUNESTONE	K7	98	88	68
***	SABRE WULF	K7	112	101	78
**	SCRABBLE	K7	112	101	78
**	SCRABBLE	DSK	155	140	100
*	SEAS OF BLOOD	K7	121	109	77
**	SKYFOX	K7	129	116	90
***	SORCERY	K7	95	86	73
***	SORCERY	DSK	160	144	105
***	SORCERY PLUS	K7	140	126	98
***	SORCERY PLUS	DSK	200	180	126
**	SOULS OF DARCON	K7	114	103	80
**	SOULS OF DARCON	DSK	178	160	121
*	SOUTHERN BELLE	K7	106	95	65
**	SPACE MOVING	K7	295	266	206
**	SPACE MOVING	DSK	395	356	276
*	SPACE SHUTTLE	K7	290	261	203
***	SPELLBOUND	K7	45	40	31
*	SPITFIRE 40	DSK	155	140	100
*	SPITTFIRE 40	K7	107	96	68
**	SPY HUNTER	K7	110	99	78
***	SPY VS SPY	K7	147	132	84
***	SPY VS SPY	DSK	177	159	120
**	SPY VS SPY II	K7	105	95	78
**	SPY VS SPY II	DSK	155	140	107
*	STAR STRIKE	K7	80	72	59
**	STARION	K7	125	113	78
*	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	101	91	70
*	STEVE DAVIS SNOOKER	DSK	153	138	104
***	STRANGELOOP	K7	124	112	76
*	SUPER PIPELINE II	K7	114	103	70
*	SUPER PIPELINE II	DSK	124	112	77
**	SUPER SILVER PACK	K7	142	132	90
**	SUPER SLEUTH	K7	106	95	74
***	SUPERPAINT	DSK	395	356	277
*	TALES OF ARABIAN NIGHT	K7	85	76	59
**	TANK BUSTER	K7	101	91	70
*	TAPPER	K7	112	101	78
**	TASCOPY	K7	129	116	94
**	TASCOPY	DSK	276	248	193
***	TASWORD	K7	219	197	155
***	TASWORD	DSK	350	315	231
***	TASWORD 6128	DSK	248	223	148
***	TAU CETI	K7	114	103	71
*	TENNIS 3D	K7	150	135	105
*	TENNIS 3D	DSK	200	180	140
**	TERROR MOLINOS	K7	114	103	70
**	TEXTOMAT	DSK	450	405	315
*	THE COVENANT	K7	87	78	59
**	THE HOBBIT	K7	165	149	113
**	THE ILLUSTRATOR	K7	256	230	171
***	THE LAST V8	K7	45	40	31
**	THE QUILL	K7	190	171	128
**	THE QUILL	DSK	294	265	196
**	THEATRE EUROPE FRANCAIS	K7	140	126	98
**	THEATRE EUROPE FRANCAIS	DSK	220	198	154
**	THEATRE EUROPE ANGLAIS	DSK	180	162	126
**	THEY SOLD A MILLION	K7	121	108	85
**	THEY SOLD A MILLION	DSK	182	169	127
***	THEY SOLD A MILLION 2	K7	121	108	85
***	THEY SOLD A MILLION 2	DSK	182	169	127
**	THINK	K7	109	98	76
**	TORNADO LOW LEVEL	K7	98	87	67
**	TORNADO LOW LEVEL	DSK	190	171	115
**	TRIPLE PACK	DSK	180	162	114
*	WARLORD	K7	99	89	70
*	WARRIOR	K7	143	129	102
*	WARRIOR	DSK	183	165	131
**	WAY OF EXPLODING FIST	K7	110	99	71
***	WAY OF THE TIGER	K7	121	108	85
***	WAY OF THE TIGER	DSK	182	163	127
**	WHO DARES WINS	K7	96	86	68
**	WHO DARES WINS	DSK	178	160	122
***	WHO DARES WINS II	K7	95	86	62
***	WHO DARES WINS II	DSK	163	147	100
***	WINTER SPORTS	K7	124	112	86
***	WINTER SPORTS	DSK	155	140	100
**	WIZARD LAIR	K7	122	110	76
**	WIZARD LAIR	DSK	140	126	87
***	WORKING BACKWARDS	DSK	178	160	122
*	WORLD CUP FOOTBALL	K7	97	87	62
**	WORLD SERIE BASEBALL	K7	110	98	68
**	YIE AR KUNG FU	K7	105	95	69
**	YIE AR KUNG FU	DSK	155	140	100
*	ZAXXON	K7	121	109	85
***	ZORRO	K7	110	99	78

APPLE

		A	B	C
**	7 CITIES OF GOLD	200	180	140
*	ADVENTURE CONSTRUCTION	200	180	140
**	A.E	269	242	90
**	AMERICAN ROAD RACE	375	338	220
*	ANGLAIS 1	425	382	325
*	ANGLAIS 2	425	382	325
*	ANGLAIS 3	425	382	325
*	ANGLAIS 4	425	382	325
*	ANGLAIS 5	425	382	325
**	ARCHON II	200	180	140
**	AXIS ASSASSIN	195	175	90
*	BACKGAMMON DYNACOMP	249	224	90
***	BARD'S TALE	380	342	280
**	BATTLE FOR NORMANDY	350	315	135
	BELLE AU BOIS DORMANT	195	175	50
*	BRIDGE MASTER DYNACOMP	349	314	135
**	BRUCE LEE	245	221	180
**	CAPTAIN GOODNIGHT	350	315	250
***	CARMEN OF SAN DIEGO	493	444	280
*	CASTLE OF WOLFENSTEIN	244	220	90
*	CENTIPEDE	272	245	50
	CHASSE AU MAGOT	195	175	50
*	CHOPLIFTER	269	242	90
**	COLOSSUS CHESS 4	396	356	238

SUPPORTS

DSK	DISQUETTE
K7	CASSETTE
CAR	CARTOUCHE
S	SOFTCARD

		A	B	C
***	CONAN	275	248	110
**	CRIME DU PARKING	190	171	127
	CRIQUE CROQUE CRAQUE	100	90	50
*	DAEDALUS	145	130	50
**	DALLAS QUEST	195	175	90
*	DESIGNER PENCIL	272	245	170
*	EPIDEMIE	195	176	127
*	EVOLUTION	195	175	50
	FEMME NE SUPPORTAIT PAAS	195	175	127
	GESTION PRIVEE	800	720	640
*	GHOSBUSTER	328	295	200
**	HACKER	375	338	227
	HANSEL ET GRETEL	195	175	50
	HERO	272	245	170
*	HOLD UP	290	261	232
***	KARATEKA	380	342	238
***	LITTLE COMPUTER PREOPLE	350	315	230
**	MANDRAGORE	290	261	232
*	MAX THE GLOBE TROTTER	800	720	350
*	MEME LES POMMES DE TERRE	190	171	127
	MICRO SCRABBLE	470	423	290
***	MOEBIUS	680	612	430
	MOON PATROL	195	176	50
**	MOVIE MAKER	200	180	140
**	MUR DE BERLIN	195	176	127
**	MUSIC CONSTRUCTION	200	180	140
*	OPERATION MERCURY	390	351	270
	OURSONS COMPTENT	195	175	50
	OURSONS S'AMUSENT	195	175	50
*	PARANOIAK	190	171	127
**	PINBALL CONSTRUCTION	200	180	140
*	PIFALL II	333	300	190
	POOYAN	255	230	90
*	PORTEFEUILLE BOURSIER	1450	1305	1110
	RUEE VERS L'OR	100	90	50
*	SCOOP	430	387	301
*	SKY BLAZER	240	216	120
***	SKYFOX	180	162	126
*	SPACE SHUTTLE	328	295	190
**	SPARE CHANGE	297	267	90
	SPIDER EVASION	134	121	98
**	SUMMER GAMES II	267	240	197
*	TEMPLE D'APSHAI	195	175	50
*	ULTIMA III	740	666	450
**	WINTER GAMES	297	267	224
*	WIZARDRY 1	470	423	180
*	WIZARDRY 2	323	291	120
*	WIZARDRY 3	369	332	140
**	XPER	950	855	656
*	ZAXXON	272	245	70

ATARI

			A	B	C
**	AMERICAN ROAD RACE	K7	121	109	85
**	AMERICAN ROAD RACE	DSK	180	162	113
**	ARCADE CLASSICS	K7	121	108	85
**	ARCHON	K7	145	131	102
**	ARCHON	DSK	181	163	127
*	ATTACK MUTANTS CAMELS	K7	96	86	72
***	AXIS ASSASSIN	K7	97	87	68
***	AXIS ASSASSIN	DSK	115	104	85
***	BALLBLAZER	DSK	182	164	113
***	BALLBLAZER	K7	121	109	85
*	BATTLE OF NORMANDY	DSK	292	263	185
*	BEACH HEAD	DSK	121	109	85
*	BEACH HEAD	K7	112	101	82
**	BLUE MAX	K7	112	101	82
**	BLUE MAX	DSK	125	112	88
**	BLUE MAX 2001	K7	121	109	82
**	BLUE MAX 2001	DSK	180	162	117
***	BOULDERDASH	K7	119	107	86
***	BOULDERDASH	DSK	162	146	114
**	BOULDERDASH II	K7	121	109	85
**	BOULDERDASH II	DSK	180	162	117
**	BOUNTY BOB	K7	121	109	82
***	BRUCE LEE	K7	140	126	82
***	BRUCE LEE	DSK	180	162	90
*	CHOP SUEY	K7	109	98	76
*	CHOP SUEY	DSK	157	141	110
*	CHOPLIFTER	DSK	225	203	145
***	COLOSSUS CHESS	K7	121	109	78
***	COLOSSUS CHESS	DSK	223	201	138
*	COMBAT LEADER	K7	170	153	119
***	CONAN	DSK	170	153	119
**	D-BUG	K7	97	87	68
**	D-BUG	DSK	115	104	85
**	DAM BUSTER	K7	97	87	66
*	DECATHLON	K7	140	126	91
*	DECATHLON	DSK	180	162	117
***	DROP ZONE	K7	121	109	82
***	EIDOLON	DSK	182	164	119
**	ELECTRA GLIDE	K7	109	98	75
**	ELECTRA GLIDE	DSK	152	137	107
*	ENCOUNTER	K7	125	113	91
**	F 15 STRIKE EAGLE	K7	121	109	85
**	F 15 STRIKE EAGLE	DSK	170	153	119
*	FIGHTER PILOT	K7	60	54	32
*	FIGHTER PILOT	DSK	130	117	85
**	FIVE A SIDE	K7	90	82	58
*	FLIP AND FLOP	DSK	162	146	114
**	GHOST CHASER	K7	112	101	82
*	GHOSTBUSTERS	K7	129	116	88
*	GHOSTBUSTERS	DSK	150	135	112
**	GOONIES	K7	112	101	82
*	GREMLINS	K7	114	103	84
**	HACKER	K7	121	109	85
**	HACKER	DSK	180	162	113
**	HARD HAT MACK	K7	121	109	81
**	HARD HAT MACK	DSK	125	112	88
**	JUMP JET	K7	114	103	75
**	JUMP JET	DSK	149	134	106
***	KARATEKA	DSK	380	342	228
***	KENNEDY APPORACH	K7	169	152	118
***	KENNEDY APPROCH	DSK	190	171	130
**	KNIGHTS OF THE DESERT	DSK	330	297	208
***	KORONIS RIFT	DSK	173	156	110
***	LODE RUNNER	DSK	427	384	256
***	MEDIATOR	K7	109	98	75
***	MEDIATOR	DSK	155	140	111
***	MERCENARY	K7	121	109	85
***	MERCENARY	DSK	157	141	110
**	MIG ALLEY ACE	K7	121	109	82
**	MIG ALLEY ACE	DSK	175	158	119
***	MINER 2049	K7	168	151	118
*	MOON SHUTTLE	K7	74	67	55
*	MOON SHUTTLE	DSK	104	94	73
*	NATO COMMANDER	K7	112	101	82
**	ONE ON ONE	K7	121	109	85
**	ONE ON ONE	DSK	157	141	110
*	PITFALL II	K7	125	112	88
**	PRINT SHOP	DSK	454	409	320
***	REALM OF IMPOSSOBILITY	DSK	157	141	110
**	RED MOON	K7	124	112	81
***	RESCUE OF FRACTALUS	K7	121	109	85
***	RESCUE OF FRACTALUS	DSK	163	147	104
**	RIVER RAID	K7	125	112	88
***	ROAD RACE	K7	147	132	94
**	SMASH HITS 1	K7	162	146	114
**	SMASH HITS 2	K7	162	146	114
**	SMASH HITS 3	K7	178	160	125
**	SMASH HITS 4	K7	121	109	85
**	SMASH HITS 4	DSK	157	141	110
***	SOCCER	CAR	163	147	104
**	SOLO FLIGHT	K7	190	171	82
***	SOLO FLIGHT	DSK	210	189	117
***	SPACE SHUTTLE	K7	129	116	90
**	SPIDERMAN	K7	101	91	74
**	SPIDERMAN	DSK	107	96	79
*	SPITFIRE ACE	K7	121	109	82
**	SPY HUNTER	K7	121	109	82
**	SPY HUNTER	DSK	170	153	119
***	SPY VS SPY	K7	121	109	85
***	SPY VS SPY	DSK	162	146	114
**	SPY VS SPY 2	K7	119	107	87
**	SPY'S DEMISE	K7	121	109	82
**	SPY'S DEMISE	DSK	170	153	119
*	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	112	101	82
*	STEVE DAVIS SNOOKER	DSK	125	112	88
*	STRIP POKER	DSK	170	153	119
*	STRIP POKER	K7	121	109	82
**	SUMMER GAMES	DSK	157	141	110
***	SUMMERGAMES II	DSK	262	236	127
**	SUPER ZAXXON	K7	113	102	82
***	TAPPER	K7	112	101	82
***	TAPPER	DSK	170	153	119
***	THE LAST V8	K7	45	40	31
***	ULTIMA III	DSK	210	189	155
***	UP AND DOWN	K7	112	101	82
***	UP AND DOWN	DSK	170	153	119
***	ZORRO	K7	112	101	82
***	ZORRO	DSK	170	153	119

ATARI ST

			A	B	C
**	BBS	DSK	365	328	256
*	BORROWED TIME	DSK	310	279	217
***	BRATACCAS	DSK	410	369	287
	CALENDAR	DSK	245	220	172
***	COLOUR SPACE	DSK	245	220	172
***	DEGAS	DSK	430	387	300
*	DFT IBM/ST	DSK	365	328	256
**	DISK HELP	DSK	365	328	256
**	DOS SHELL MS/DOS EMULATOR	DSK	365	328	256
*	FLIP SIDE	DSK	245	220	172
**	HACKER	DSK	310	279	217
*	KISSED	DSK	365	328	256
*	LANDS OF HAVOC	DSK	245	220	172
*	M-COPY	DSK	609	548	426
**	M-DISK RAM DISK	DSK	157	141	109
**	MI-TERM	DSK	365	328	256
*	MINDSHADOW	DSK	310	279	217
*	MUD PIES	DSK	245	220	172
	SOFT SPOOL	DSK	245	220	172
***	THE PAWN	DSK	310	279	217
*	UTILITIES	DSK	430	387	300

COMMODORE

			A	B	C
***	4 ZZAP ! SIZZLERS	K7	121	108	85
***	4 ZZAP ! SIZZLERS	DSK	182	169	127
***	4 me PROTOCOLE	K7	157	141	95
***	4 me PROTOCOLE	DSK	194	174	121
**	ADVENTURE CONSTRUCTION	DSK	160	144	108
**	AIR WOLF	K7	97	87	69
**	AMERICAN ROAD RACE	K7	121	109	83
**	AMERICAN ROAD RACE	DSK	190	171	142
**	ARCADE CLASSICS	K7	121	108	85
**	ARCADE HALL OF FAME	K7	121	108	85
**	ARCADE HALL OF FAME	DSK	182	169	127
**	ARCHON	K7	145	130	101
**	ARCHON	DSK	165	149	120
***	AXIS ASSASSIN	K7	96	87	67
***	AXIS ASSASSIN	DSK	120	108	83
**	AZTEC	DSK	116	104	72
**	BACK TO THE FUTURE	K7	114	103	71
***	BALLBLAZER	K7	115	104	72
***	BALLBLAZER	DSK	180	162	109
**	BARRY MAC CUIGAN BOXING	K7	130	117	81
**	BARRY MAC GUIGAN BOXING	DSK	160	144	117
*	BATAILLE POUR MIDWAY	K7	140	112	98
**	BATTLE D'ANGLETERRE	K7	140	112	98
**	BATTLE FOR BRITAIN	K7	120	108	84
**	BATTLE FOR BRITAIN	DSK	147	151	110
*	BEACH HEAD	K7	121	109	79
*	BEACH HEAD	DSK	155	140	106
*	BEACH HEAD II	K7	121	109	79
*	BEACH HEAD II	DSK	170	153	122
**	BLACKWHYCHE	K7	120	108	83
**	BLADE RUNNER	K7	110	99	78
**	BLUE MAX	K7	112	101	78
**	BLUE MAX	DSK	180	162	118
**	BLUE MAX	K7	112	101	78
*	BLUE MAX 2001	DSK	180	162	118
**	BORROWED TIME	DSK	160	144	117
***	BOULDERDASH	K7	109	98	76
***	BOULDERDASH	DSK	162	146	110
**	BOULDERDASH II	K7	137	123	94
**	BOUNDER	K7	124	112	77
**	BOUNDER	DSK	155	140	106
**	BOUNTY BOB	K7	120	108	83
**	BOUNTY BOB	DSK	180	162	118
**	BOZO'S NIGHT OUT	K7	80	72	46
**	BREAK DANCE	K7	109	98	76
*	BRIAN JACKS SUPERSTAR	K7	109	98	76
*	BRIAN JACKS SUPERSTAR	DSK	150	135	95
***	BRUCE LEE	K7	112	101	78
***	BRUCE LEE	DSK	180	162	118
**	BURNING RUBBER	K7	31	28	24
**	CARTOUCHE MEGAMEM 50 KO	CAR	360	324	252
**	CASTEL DOCTOR CREEP	K7	121	109	84
*	CAULDRON	K7	130	117	70
*	CENTIPEDE	CAR	150	135	95
*	CHARTBUSTER	K7	100	90	65
*	CHOPLIFTER	K7	121	109	84
*	CHOPLIFTER	CAR	165	148	90
**	COLOSSUS CHESS 4	K7	119	107	82
**	COLOSSUS CHESS 4	DSK	178	160	121
*	COMBAT LEADER	K7	160	144	117
**	COMBAT LYNX	K7	106	95	74
*	COMIC BAKERY	K7	109	98	76
***	COMMANDO	K7	90	81	70
***	COMMANDO	DSK	160	144	100
***	COMPUTER HITS 10	K7	121	108	85
***	COMPUTER HITS 10	K7	121	108	85
***	COMPUTER HITS 10 II	K7	121	108	85
**	COMPUTER HITS 6	K7	97	87	82
***	CONAN	DSK	170	153	100
*	COSMIC BOUNCE	K7	80	72	40
**	D-BUG	DSK	120	108	83
***	DALLAS QUEST	DSK	179	161	90
**	DAMBUSTERS	K7	110	99	78
**	DAMBUSTERS	DSK	170	153	115
*	DAVID'S MIDNIGHT MAGIC	K7	116	104	84
*	DECATHLON	K7	124	112	77
*	DECATHLON	DSK	140	126	95
***	DIARY OF ADRIAN MOLE	K7	124	112	85
*	DIG DUG	CAR	170	153	100
*	DONALD DUCK	K7	112	101	78

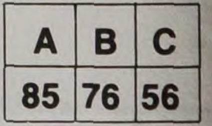
PRIX

A :	PRIX TARIF
B :	PRIX ABONNÉ
C :	PRIX CLUB

			A	B	C
*	DONALD DUCK	DSK	155	140	115
*	DR WHO	K7	145	130	101
**	DUNDARACH	K7	120	108	83
*	DUNGEON ADVENTURE	K7	110	99	68
***	EIDOLON	K7	121	109	85
***	EIDOLON	DSK	170	153	121
**	ELECTRA GLIDE	K7	121	108	85
**	ELIDON	K7	119	107	82
**	ELIDON	DSK	196	176	119
***	ELITE	K7	155	140	115
***	ELITE	DSK	215	194	145
**	ENIGMA FORCE	K7	121	109	84
*	EXTRA TOOL	K7	245	221	172
*	EXTRA TOOL	DSK	245	221	172
**	FAIRLIGHT	K7	121	108	85
***	FAST LOAD CARTOUCHE	CAR	264	238	186
**	FIGHT NIGHT	K7	112	101	78
**	FIGHT NIGHT	DSK	160	144	115
**	FIGHTER PILOT	K7	119	107	74
**	FIGHTER PILOT	DSK	144	130	99
**	FIGHTING WARRIOR	K7	107	96	88
**	FIONA RIDES OUT	K7	92	83	65
*	FIVE A SIDE FOOTBALL	K7	72	65	50
**	FLIGHT SIMULATOR II	DSK	644	580	422
**	FORTH	DSK	350	315	245
**	FRANK BRUNO'S BOXING	K7	96	87	67

QUICKSHOT II

Le bâton de joie le plus vendu dans le monde. Plus de 4 millions d'adeptes !



A	B	C
85	76	56

BON DE COMMANDE A DECOUPER OU A RECOPIER : HEBDOGICIEL VPC, 24 RUE BARON, 75017 PARIS

Déterminez vous-même le prix auquel vous avez droit. Colonne C pour les membres du club. Colonne B pour les abonnés. Colonne A pour les visiteurs.

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Ville .... Code postal ....

	Log.	Ord.	Support	Tarif	Prix	Quant.	Montant
ex. :	Pacpoc	Oric Atmos	Disquette	C	121	2	242

Date de la commande :
Les chèques reçus ne seront encaissés qu'après la livraison des matériels commandés. Chèque renvoyé en cas de rupture de stock.

Tarif C : N° de carte de club obligatoire : ....
Tarif B : N° d'abonné obligatoire : ....

ÉCRIVEZ LE NOM DE L'ORDINATEUR EN ENTIER

TOTAL :
Participation aux frais de port : 15,00
MONTANT A PAYER :

Règlement joint : Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Etranger : mandat-poste international uniquement ☐

			A	B	C
**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	149	134	102
***	FRANKIE GOES HOLLYWOOD	K7	121	109	78
***	FRANKIE GOES HOLLYWOOD	DSK	170	153	120
*	FRIDAY THE 13 TH	K7	114	103	71
*	FRIDAY THE 13 TH	DSK	133	120	93
*	GENESIS	DSK	150	135	90
**	GHETTO BLASTER	K7	105	95	77
**	GHOSBUSTER	K7	124	112	77
**	GHOSBUSTER	DSK	180	162	100
**	GOONIES	K7	115	104	77
**	GOONIES	DSK	160	144	115
**	GROGGS REVENGE	K7	129	116	80
***	GYROSCOPE	K7	97	87	62
***	GYROSCOPE	DSK	160	144	100
*	H.E.R.O	K7	125	113	88
**	HACKER	K7	110	99	81
**	HACKER	DSK	144	130	103
***	HARD BALL	K7	120	108	83
***	HARD BALL	DSK	150	135	110
**	HARD HAT MACK	K7	121	109	84
**	HARD HAT MACK	DSK	140	126	100
*	HERBERTS DUMMY RUN	K7	120	108	83
*	HUNCHBACK II	K7	96	87	67
	HYPER BIKER	K7	100	90	40
***	IMPOSSIBLE MISSION	K7	109	98	76
***	IMPOSSIBLE MISSION	DSK	190	171	128
**	INDIANA JONES	K7	120	108	83
**	INFERNAL RUNNER	K7	180	162	126
***	INTERNATIONAL SOCCER	CAR	178	160	121
**	JAMMIN	K7	91	82	58
**	JAMMIN	DSK	116	104	72
**	JUMP JET	K7	111	100	77
**	JUMP JET	DSK	140	126	96
***	KARATEKA	K7	121	109	84
***	KARATEKA	DSK	380	342	224
***	KENNEDY APPROACH	K7	120	108	83
***	KENNEDY APPROACH	DSK	150	135	110
**	KENSINGTON	K7	145	131	100
**	KONG STRIKES BACK	K7	91	82	64
***	KORONIS RIFT	K7	121	109	85
***	KORONIS RIFT	DSK	165	149	117
**	KUNG FU MASTER	K7	112	101	78
**	KUNG FU MASTER	DSK	170	153	115
***	KWICK COPY	DSK	295	266	207
*	LAZY JONES	K7	80	72	40
***	LAW OF THE WEST	K7	111	100	76
**	LAW OF THE WEST	DSK	150	135	110
***	LITTLE COMPUTER PEOPLE	K7	105	95	71
***	LITTLE COMPUTER PEOPLE	DSK	160	144	109
***	LODE RUNNER	K7	121	109	84
***	LODE RUNNER	DSK	140	126	95
**	LORDS OF MIGNIGHT	K7	107	96	68
***	LORDS OF THE RINGS	K7	165	148	105
**	MACADAM BUMPER	K7	96	87	65
***	MACHINE LIGHTING	K7	304	274	202
*	MAIL ORDER MONSTERS	DSK	160	144	108
***	MANDRAGORE	K7	250	225	200
***	MANDRAGORE	DSK	250	225	200
***	MANIC MINER	K7	64	58	43
*	MASK OF THE SUN	DSK	180	162	90
***	MASQUERADE	DSK	150	135	110
***	MASTER OF MAGIC	K7	45	40	31
**	MASTER OF THE LAMP	K7	124	112	82
*	MATCH POINT	K7	96	87	67
*	MAX ASSEMBLEUR	K7	195	176	137
**	MELBOURNE PACK	K7	70	83	40
***	MERCENARY	K7	114	103	71
***	MERCENARY	DSK	144	130	99
**	MICROSCRABBLE	K7	257	231	182
**	MIG ALLEY ACE	K7	112	101	78
**	MIG ALLEY ACE	DSK	170	153	115
***	MINDSHADOW	K7	120	108	83
***	MINDSHADOW	DSK	250	225	156
***	MOEBIUS	K7	120	108	83
*	MONSTER TRIVIA	K7	112	101	78
*	MOON SHUTTLE	K7	90	81	47
*	MOON SHUTTLE	DSK	125	112	78
*	NICK FALDO GOLF	K7	121	109	84
**	NIGHT MISSION PINBALL	K7	250	225	130
**	NIGHT MISSION PINBALL	DSK	250	225	130
***	NIGHTSHADE	K7	121	109	84
**	NODES OF YESOD	K7	121	109	84
**	NOW GAMES	K7	110	99	68
**	NOW GAMES 2	K7	102	92	75
**	OMEGA PLANETE INVISIBLE	K7	250	225	200
**	OMEGA PLANETE INVISIBLE	DSK	250	225	200
**	ON COURT TENNIS	DSK	124	112	77
**	ONE ON ONE	K7	121	109	84
**	ONE ON ONE	DSK	160	144	95
**	OPERATION CYBORG	K7	140	126	98
**	OPERATION WHIRLWIND	K7	140	126	93
**	OPERATION WHIRLWIND	DSK	160	144	108
*	OUTLAWS	K7	112	101	78
***	PARADROID	K7	100	90	58
***	PARADROID	DSK	132	119	91
***	PASCAL 64	DSK	350	315	245
**	PASTFINDER	K7	99	89	72
**	PASTFINDER	DSK	145	131	104
***	PINBALL CONSTRUCTION	K7	180	162	109
***	PINBALL CONSTRUCTION	DSK	182	169	127
***	PING PONG	K7	112	101	82
**	PITSTOP II	K7	110	99	77
**	PITSTOP II	DSK	145	130	101
*	POLE POSITION	K7	112	101	78
**	POOYAN	DSK	250	225	90
**	PSI WARRIOR	K7	100	90	70
**	PSYTRON	K7	96	87	67
***	RACING DESTRUCTION SET	K7	157	141	110
***	RACING DESTRUCTION SET	DSK	182	164	127
**	RAID OF BUNGELING BAY	K7	121	109	84
**	RAID OVER MOSCOU	K7	112	101	78
**	RAID OVER MOSCOU	DSK	157	141	110
***	RAMBO	K7	97	87	69
***	RAMBO	DSK	132	119	91
***	REALM OF IMPOSSIBILITY	K7	121	109	84
***	REALM OF IMPOSSIBILITY	DSK	160	144	100
*	RED ARROW	K7	109	98	76
**	RED MOON	K7	85	76	59
***	RESCUE ON FRACTALUS	K7	130	117	82
***	RESCUE ON FRACTALUS	DSK	144	130	103
***	REV'S	K7	175	158	126
***	REV'S	DSK	215	194	145
*	RIVER RAID	K7	106	95	77
*	RIVER RAID	DSK	250	225	145
**	ROAD RACE	K7	114	103	78
**	ROAD RACE	DSK	153	138	110
*	ROBIN OF THE WOOD	K7	114	103	80
**	ROCK'N WRESTLE	K7	120	108	83
**	ROCK'N WRESTLE	DSK	155	139	108
*	ROCKY HORROR SHOW	K7	97	87	69
*	ROCKY HORROR SHOW	DSK	134	121	91
**	RUPPERT	K7	96	87	67
**	SABRE WULF	K7	112	101	78
**	SABRE WULF	DSK	155	139	108
***	SCARABEUS	K7	120	108	83
***	SCARABEUS	DSK	145	131	105
**	SCHIZOPHRENIA	K7	96	87	64
**	SCUBA DIVE	K7	80	72	40
***	SEVEN CITIES OF GOLD	DSK	182	167	127
***	SHADOW FIRE	K7	124	112	77
***	SHADOW FIRE	DSK	173	156	117
***	SHERLOCK HOLMES	K7	160	144	117
**	SKYFOX	K7	120	108	83
**	SKYFOX	DSK	157	141	110
*	SLAPSHOT	K7	97	87	69
***	SOLO FLIGHT	K7	160	144	117
***	SORCERY	K7	109	98	80
**	SPACE DOUBT	K7	97	87	62
**	SPACE PILOT II	K7	89	80	63
**	SPACE PILOT II	DSK	127	114	88
**	SPACE SHUTTLE	K7	116	104	72
**	SPACE SHUTTLE	DSK	250	225	145
*	SPEED KING	K7	107	96	68
*	SPEED KING	DSK	137	123	94
***	SPEELBOUND	K7	45	40	31
**	SPELUNKER	K7	121	109	84
**	SPELUNKER	DSK	131	121	96
*	SPITFIRE 40	K7	121	109	84
*	SPITFIRE ACE	K7	112	101	78
*	SPLATSHOT	DSK	140	126	96
***	SPY VS SPY	K7	112	101	78
***	SPY VS SPY	DSK	145	130	101
**	SPY VS SPY II	K7	121	109	84
**	SPY VS SPY II	DSK	145	130	101
**	SPY'S DEMISE	K7	112	101	78
**	SPY'S DEMISE	DSK	170	153	115
**	STAFF OF KARNATH	K7	112	101	78
**	STAR LEAGUE BASEBALL	K7	130	117	85
***	STARION	DSK	152	137	103
***	STARION	K7	111	100	77
**	STEALTH	K7	121	109	84
**	STELLAR 7	DSK	150	135	95
*	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	97	87	67
**	STRIP POKER	K7	112	101	78
***	SUMMERGAMES	K7	115	104	88
***	SUMMERGAMES	DSK	180	162	128
***	SUMMERGAMES II	DSK	180	162	128
**	SUPER SILVER PACK	K7	142	127	90
*	SUPERBOWL	K7	121	108	85
*	SUPERPIPELINE II	K7	99	89	63
*	SUPERZAXXON	K7	110	99	71
*	SUPERZAXXON	DSK	170	153	115
**	TALES OF ARABIAN NIGHT	K7	81	73	52
**	TALES OF ARABIAN NIGHT	DSK	150	135	90
**	TAPPER	K7	112	101	78
**	TAPPER	DSK	170	153	115
**	TERROR MOLINOS	K7	101	91	70
***	THE HOBBIT	K7	167	150	98
***	THE HOBBIT	DSK	167	150	113
***	THE LAST V8	K7	45	40	31
***	THE MUSIC STUDIO	K7	129	116	94
***	THE MUSIC STUDIO	DSK	239	215	144
**	THEATRE EUROPE	K7	140	126	98
**	THEY A SOLD MILLION	K7	121	108	85
***	THEY A SOLD MILLION II	K7	121	108	85
**	THEY SOLD A MILLION	DSK	182	169	127
***	THEY SOLD A MILLION II	DSK	182	169	127
**	THING ON A SPRING	K7	96	87	67
**	THING ON A SPRING	DSK	120	108	84
**	TIR NA NOG	K7	114	103	80
**	TORNADO LOW LEVEL	K7	83	75	53
*	TOURNAMENT TENNIS	DSK	198	178	120
*	TOY BIZARRE	DSK	250	225	145
***	ULTIMA III	DSK	170	153	115
**	UNDERWURLDE	K7	120	108	83
**	UNDERWURLDE	DSK	155	139	108
***	UP AND DOWN	K7	112	101	78
***	URIDIUM	K7	105	95	74
***	URIDIUM	DSK	150	135	95
**	VIRGULE	K7	350	315	245
***	VIRGULE SENIOR	DSK	750	675	525
**	WAY OF EXPLODING FIST	K7	100	90	68
**	WAY OF EXPLODING FIST	DSK	170	153	115
**	WHIRLINURD	K7	120	108	83
***	WHO DARES WINS II	K7	97	87	67
***	WHO DARES WINS II	DSK	163	147	100
**	WILD WEST	K7	121	109	83
**	WILD WEST	DSK	157	141	110
*	WINNIE THE POOH	DSK	150	135	95
***	WINTERGAMES	K7	110	99	71
***	WINTERGAMES	DSK	185	167	141
***	WIZARD	K7	121	109	83
***	WIZARD	DSK	157	141	110

ORIC

			A	B	C
	1815	K7	160	144	108
***	3 D FONGUS	K7	160	144	112
	3 D MAZE	K7	62	56	48
	3 D OXO BG	K7	85	77	63
	3D INVADERS	K7	41	37	29
**	3D MUNCH	K7	130	117	91
	A VIEW TO A KILL	K7	114	103	83
	AFFAIRE EN OR	K7	144	130	103
*	AIGLE D'OR	K7	200	180	140
*	AOT CYBERMEN	K7	85	77	63
*	ARCHERON'S RAGE	K7	80	72	56
*	ASSEMBLER DISSASEMBLER	K7	80	72	56
*	ASSIMIL ANGLAIS	K7	250	225	175
*	ASSIMIL ANGLAIS	DSK	300	270	210
*	ASSIMIL ESPAGNOL	K7	250	225	175
*	ASSIMIL ESPAGNOL	DSK	300	270	210
*	ATLANTIS	K7	140	126	90
	AUTHOR	K7	130	117	29
*	BASIC ETENDU	K7	97	87	61
*	BASIC PLUS	K7	120	108	83
*	BASIC TURBO	K7	140	126	93
	BUDGET FAMILIAL	K7	160	144	108
	BUGS BUSTER	K7	120	108	87
	BUSINESSMAN	K7	140	126	98
*	CHALLENGE VOILE	K7	130	117	91
*	CHALLENGER	K7	125	113	90
***	CHALLENGER REVERSI	K7	130	117	90
	CHARACTER	K7	100	90	70
	CHESS	K7	58	52	45
*	CHESS II	K7	41	37	29
*	COBRA	K7	120	108	83
***	COBRA PINBALL	K7	120	108	85
	COLOSAL ADVENTURE	K7	31	28	23
**	COMPILATEUR GRAPHIQUE	K7	250	225	175
	COURS DE SOLFEGE	K7	218	196	154
	CRIBBAGE	K7	58	52	45
*	CRYPT-SHOW	K7	92	83	68
	D.A.O	K7	100	90	70
**	DAMSBUSTER	K7	58	52	45
	DATASAVE	K7	100	90	70
	DEDAL	K7	106	95	66
***	DEFENSE FORCE	K7	80	72	29
***	DIAMANT ILE MAUDITE	K7	180	162	126
*	DON JUAN ET DRAGUEURS	K7	135	122	98
**	DON'T PRESS LETTER Q	K7	58	52	45
**	DOSSIER G	K7	133	120	96
*	DRACULA'S REVENGE	K7	80	72	56
*	DRAUGHTS	K7	58	52	45
	DURENDAL	K7	120	108	83
*	ELECTRO STROM	K7	80	72	38
	EXTENDED BASIC	K7	112	101	45
	FLIGHT 401	K7	74	67	48
*	FLIPPER	K7	160	144	112
*	FORMULE 1	K7	130	117	90
*	FORMULE 1	DSK	189	170	128
	FORTH	K7	97	87	61
**	FRELON	K7	130	117	91
*	FRIGATE COMMANDER	K7	55	50	42
*	GALAXIANS	K7	80	72	56
	GEST	K7	124	112	76
*	GHOST GOBBLER	K7	62	56	48
	GHOSTMAN	K7	106	95	45
***	GRAPHIX LORIGRAPH	K7	310	279	217
	GRAPHOLOGIE	K7	140	126	96
*	GREEN GROSS TOAD	K7	62	56	48
***	HADES	K7	250	225	175
	HARIER ATTACK	K7	48	43	33
*	HUNCH BACH	K7	58	52	38
	ICE GIANT	K7	80	72	56
*	IMAGES	K7	106	95	66
	INITIATION C.A.O	K7	200	180	140
*	INSECT INSANITY	K7	58	52	38
*	INVADERS	K7	62	56	48
	ISLAND OF DEATH	K7	74	67	48
*	KITECRAN	K7	120	108	83
*	LA CITE MAUDITE	K7	140	126	99
	LE DERNIER METRO	K7	139	125	100
	LE MILLIONAIRE	K7	120	108	84
*	LE SPECTRE D'ANNUBIS	K7	139	125	100
	LOGO	K7	295	265	206
*	LONE RAIDER	K7	89	80	56
***	LORITEL	K7	430	387	301
*	M.A.R.C	K7	80	72	56
**	MACADAM BUMPER	K7	160	144	112
***	MASTER PAINT	K7	250	225	175
**	MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	160	144	120
	MICROGEO	K7	133	120	96
*	MISSION DELTA	K7	95	85	66
	MONITEUR DESSASEMBLEUR	K7	160	144	112
	MONOPOLIC	K7	149	134	107
	MONTSEGUR	K7	137	123	99
	MOTS CROISES	K7	150	135	103
	MOTS CROISES	DSK	219	197	147
*	MR WIMPY	K7	31	28	23
***	MS-TEL SEDORIC	DSK	700	630	400
***	MS-TEL JAASMIN	DSK	700	630	400
	MULTIGAMES 1	K7	31	28	23
*	MUSHROOM MANIA	K7	48	43	33
*	MYSTERE KIKEKANKOI	K7	200	180	140
***	NIBBLE SEDORIC	DSK	250	225	135
	OBJECTIF ELYSEE	K7	140	126	101
	ORDI TIERCE	K7	139	125	100
	ORIC BASE	K7	58	52	38
	ORIC CALC	K7	58	52	38
	ORIC FLIGHT	K7	32	29	24
	ORIC MON	K7	58	52	38
	ORIC MUNCH	K7	41	37	29
*	ORIGRAPH	K7	126	113	92
*	ORIGRAPH	DSK	338	304	236
*	PASTA BLASTA	K7	48	43	33
	PLANETE BLEUE	K7	114	103	83
	PLAYGROUND	K7	88	79	65
	POLYFICHIER	K7	168	151	120
**	PROBE 3	K7	62	56	48
*	R-V DE LA TERREUR	K7	95	86	66
*	RAT SPLAT	K7	41	37	29
	SAGA	K7	150	135	105
**	SCUBA DIVE	K7	48	43	33
*	SECRET DU TOMBEAU	K7	150	135	105
	SPACE WALL	K7	76	68	57
	STRESS	K7	120	108	83
***	SUPER JEEP	K7	160	144	112
*	SUPER METEORS	K7	80	72	56
*	SUPERCOPY	K7	120	108	83
	SUPERFRUIT	K7	62	56	48
***	TALISMAN	K7	107	96	67
*	TERMINUS	K7	120	108	84
*	THE QUILL	K7	180	162	128
	TITAN	K7	107	96	67
	TRESOR DU PIRATE	K7	94	85	69
*	TRIATHLON	K7	150	135	105
*	TRICK SHOT	K7	62	56	48
*	TYRANN	K7	165	149	118
***	ULTIMA ZONE	K7	80	72	29
	VORTEXT	K7	270	243	189
	WORLD WAR 3	K7	88	79	65
***	XENON 1	K7	97	87	71
***	XENON 3	K7	94	85	69
**	ZEBBIE	K7	62	56	48
	ZODIAC	K7	31	28	23
**	ZORGONS REVENGE	K7	97	87	

MSX

			A	B	C
	A VIEW TO A KILL	K7	130	117	81
***	ADAPTATEUR SOFTCARD	S	99	89	69
**	ALIEN 8	K7	121	109	78
**	ALPHA SQUADRON	CAR	248	223	148
**	ANTARTIC ADVENTURE	CAR	199	169	149
**	ATHELIC LAND	CAR	199	169	149
**	BACKGAMMON	K7	90	81	63
**	BACKGAMMON SOFTCARD	S	199	179	131
	BARNSTORMER SOFTCARD	S	199	179	131
*	BATTLE OF MIDWAY	K7	114	103	88
	BEAMRIDER	K7	157	141	96
*	BINARY LAND	K7	96	86	68
*	BLAGGER	K7	81	73	52
*	BOARD GAMES 1	K7	124	112	85
*	BOARDELLO	K7	64	58	43
*	BOOGABOO	K7	89	80	55
***	BOULDER DASH	K7	110	99	66
	BRIAN JACK SUPERSTAR	K7	114	103	71
*	BUCK ROGERS	K7	119	107	85
*	BUTAMARU	CAR	199	179	129
	BUZZ OFF	K7	89	80	70
**	CALCUL	CAR	240	216	180
**	CHACK N POP SOFTCARD	S	159	143	107
**	CHACK'N POP	K7	114	103	71
*	CHALLENGER REVERSI	K7	130	117	91
**	CHOPLIFTER	CAR	248	223	148
***	CHORO Q	K7	90	81	63
***	CHORO Q SOFTCARD	S	159	143	107
**	CIRCUS CHARLIE	CAR	199	179	149
*	CLASSIC ADVENTURE	K7	78	70	62
*	COMIC BAKERY	CAR	199	179	149
**	COMPUTER HITS 6	K7	76	68	59
*	CONTRACT BRIDGE	K7	121	109	85
*	CRAZY GOLF	K7	87	78	68
**	DECATHLON	K7	107	96	83
**	DOG FIGHTER	K7	64	58	52
	DRAGON ATTACK	CAR	199	179	129
*	E.I	CAR	198	178	120
***	EDDY II	CAR	290	261	217
**	ELIDON	K7	114	103	71
**	ERIC AND THE FLOATERS	K7	68	61	55
***	FLIGHT DECK	K7	165	148	130
*	FLIGHT PATH 737	K7	109	98	76
**	FLIGHT PATH ANIROG	K7	97	87	62
*	FRIDAY THE 13 TH	K7	114	103	71
*	GALAXIA	K7	64	58	43
**	GESTE D'ARTILLAC	K7	289	260	207
*	GHOSTBUSTER	K7	147	132	90
***	GRAPHIC TRACKBALL CAT	CAR	550	495	440
**	H.E.R.O	K7	147	132	90
	HARVEY SMITH SHOWJUMPING	K7	97	87	68
*	HEAVY BOXING	CAR	199	179	129
**	HOLE IN ONE	CAR	240	216	180
*	HUNCHBACK	K7	81	73	52
	HUSTLER	K7	64	58	43
**	HYPER SPORT I	CAR	199	179	149
**	HYPER SPORT II	CAR	199	179	149
***	ILLUSIONS	K7	145	131	109
**	JET BOMBER	K7	145	131	110
**	JET SET WILLY	K7	64	58	43
*	JET SET WILLY II	K7	97	87	65
*	JUMP JET	K7	114	103	71
***	KING VALLEY	CAR	240	216	180
**	KNIGHT LORE	K7	121	109	78
**	LAZY JONES	K7	101	91	72
*	LE MANS	K7	114	103	71
*	LE MANS SOFTCARD	K7	249	224	161
**	LODE RUNNER	CAR	248	223	148
**	MACADAM BUMPER	K7	178	160	108
***	MANDRAGORE	K7	250	225	172
**	MANIC MINER	K7	91	82	58
*	MASTER OF THE LAMP	K7	120	108	83
*	MAZE MAX	K7	120	108	84
**	MISTER CHING	CAR	199	179	129
**	MONITEUR ODIN	K7	297	267	198
	MONKEY ACADEMY	CAR	199	169	149
**	MOPIRANGER	CAR	199	179	149
*	MUE	CAR	290	261	217
	MUTANT MONTY	K7	79	71	59
**	NIGHTSHADE	K7	121	109	80
***	NORTH SEA HELICOPTER	K7	106	95	82
	OH MUMMY	K7	89	80	70
**	OMEGA PLANET INVISIBLE	K7	250	225	172
***	PASTFINDER	K7	107	96	83
*	PICTURE PUZZLE	CAR	199	179	129
***	PING PONG	CAR	240	216	160
*	PITFALL II	K7	107	96	83
*	PSYCHEDELIA	K7	68	61	48
**	PYRO-MAN	K7	145	131	109
**	RAID ON BUNGELAY BAY	CAR	251	226	150
***	RED MOON	K7	79	71	63
*	RETURN TO EDEN	K7	121	109	80
*	RIVER RAID	K7	99	89	63
**	ROAD FIGHTER	CAR	240	216	180
***	ROLLERBALL	CAR	240	216	174
**	SCION	CAR	248	223	148
*	SHARK HUNTER SOFTCARD	S	199	179	131
*	SKY JAGUAR	CAR	240	216	180
*	SLAP SHOT	K7	107	96	68
**	SNOWBALL	K7	112	101	78
**	SORCERY	K7	116	104	80
*	SPACE ATTACK	CAR	199	179	129
**	SPACE TROUBLE	CAR	199	179	129
**	STAR SEEKER	K7	109	98	80
*	SUPER BILLARD	CAR	199	179	129
**	SUPER CHESS	K7	92	83	70
*	SUPER COBRA	CAR	199	179	149
**	SWEET ACORN SOFTCARD	K7	159	143	107
**	TAROT	K7	236	212	176
*	TENNIS	CAR	240	216	180
**	TEX	K7	239	215	172
**	TEX	DSK	285	257	205
***	THE HOBBIT	K7	140	126	107
***	THE WRECK	K7	114	103	71
***	THE WRECK SOFTCARD	S	279	251	180
*	TIME PILOT	CAR	199	179	149
***	TRACK AND FIELDS I	CAR	199	179	149
***	TRACK AND FIELDS II	CAR	180	162	149
***	WAY OF THE TIGER	K7	121	108	85
**	XO7 COMMUNICATION	K7	337	303	235
***	XYLOLOG SOFTCARD	S	159	143	107
***	XYZOLOG	K7	95	86	62
***	YIE AR KUNG FU	CAR	240	216	180
**	ZAXXON	K7	119	107	85

SPECTRUM

			A	B	C
**	3 D MOVER	K7	180	162	126
**	3 WEEKS IN PARADISE	K7	121	109	78
***	4 me PROTOCOLE	K7	182	164	120
*	AIR WOLF	K7	84	76	58
***	ALIEN 8	K7	110	99	66
**	ANDROID	K7	66	59	51
**	ARCADE HALL OF FAME	K7	121	109	79
**	ARCHON	K7	129	116	90
***	ART STUDIO	K7	160	144	110
**	ASTRO CLONE	K7	97	87	68
**	ATIC ATAC	K7	69	62	47
***	B.C'S QUEST FOR TIRE	K7	97	87	68
**	BACK PACKERS	K7	104	94	73
**	BACK TO SKOLL	K7	84	76	59
**	BACK TO THE FUTURE	K7	115	104	83
**	BALLBLAZER	K7	121	108	85
*	BALLE DE MATCH	K7	124	112	47
***	BARRY MAC GUIGAN BOXING	K7	91	82	59
*	BATAILLE D'ANGLETERRE	K7	140	126	98
*	BATAILLE POUR MIDWAY	K7	140	126	98
**	BATTLE OF THE PLANET	K7	121	109	83
**	BATTLE OF THE PLANET	K7	121	109	83
*	BEACH HEAD	K7	97	87	55
*	BEAR BOVVER	K7	25	23	8
**	BLADE RUNNER	K7	109	98	76
*	BLUE MAX	K7	97	87	68
*	BORED ON THE RING	K7	84	76	59
*	BOUNTY BOB STRIKES BACK	K7	97	87	68
*	BRIDGE PLAYER 3	K7	157	141	85
***	BRUCE LEE	K7	97	87	68
*	BUCKS ROGERS	K7	97	87	68
*	CHESS THE TURK	K7	78	70	9
**	COMBAT LYNX	K7	110	99	67
**	COMMANDO	K7	94	85	55
**	COMPUTER HITS 10	K7	121	108	85
**	COMPUTER HITS 10 II	K7	121	108	85
***	CONFUZION	K7	87	78	63
*	CORN CROPPER	K7	25	23	8
**	COSMICS WAR TOADS	K7	97	87	68
**	CRITICAL MASS	K7	121	109	84
	CROCKY	K7	64	58	40
	DAILEY THOMSON DECATHLON	K7	84	76	58
	DALLAS	K7	64	58	40
**	DAMBUSTERS	K7	121	109	85
***	DARK STAR	K7	95	86	63
**	DEATH WAKE	K7	99	89	71
**	DOOMSDARK REVENGE	K7	121	109	85
**	DUNDARACH	K7	121	109	78
*	DUNGEON ADVENTURE	K7	109	98	75
**	DYNAMITE DAN	K7	84	76	59
*	EDITOR ASSEMBLER	K7	124	112	86
***	ELITE	K7	145	131	86
*	EMERALD ISLE	K7	84	76	59
**	ENIGMA FORCE	K7	119	107	83
*	EVIL CROWN	K7	121	190	85
***	FAIR LIGHT	K7	121	109	83
*	FIGHTER PILOT	K7	84	76	47
**	FIGHTING WARRIOR	K7	90	81	53
*	FORBIDDEN PLANET	K7	97	87	68
*	FORMULA ONE	K7	97	87	68
**	FRANK BRUNO BOXING	K7	84	76	55
***	FRANK GOES TO HOLLYWOOOD	K7	121	109	78
	GALAXIANS	K7	64	58	40
*	GERRY THE GERM	K7	96	86	67
**	GIFT FROM THE GODS	K7	124	112	86
**	GLADIATOR	K7	109	98	55
**	GLASS	K7	97	87	66
*	GO TO HELL	K7	85	77	56
**	GOONIES	K7	97	87	59
*	GUNFRIGHT	K7	121	109	79
***	GYRON	K7	121	109	78
***	GYROSCOPE	K7	89	80	64
*	H.E.R.O	K7	73	66	56
**	HACKER	K7	97	87	68
***	HERBERT'S DUMMY RUN	K7	121	109	85
***	HIGWAYY ENCOUNTER	K7	97	87	68
***	HOBBIT	K7	157	141	101
*	HULK	K7	121	109	78
**	HUNCHBACK	K7	78	70	30
*	HUNCHBACK II	K7	78	70	57
*	HYPERSPORTS	K7	97	87	68
*	ILE MAUDITE	K7	140	126	98
***	IMPOSSIBLE MISSION	K7	977	87	68
*	INTERCEPTEUR COBALT	K7	88	79	70
***	INTERNATIONAL KARATE	K7	84	76	58
*	JAWS	K7	25	23	8
*	JET SET WILLY	K7	84	76	59
*	JET SET WILLY II	K7	84	76	59
*	JEU DE DAMES	K7	120	108	85
*	JUGGERNAUT	K7	97	87	68
**	KNIGHT LORE	K7	121	109	79
**	KONG STRIKES BACK	K7	84	76	59
**	KOROTONI WILF	K7	68	61	50
**	LAZY JONES	K7	87	78	63
**	LODE RUNNER	K7	107	96	76
*	LOMBRICS	K7	94	85	55
***	LORDS OF MIDNIGHT	K7	89	80	64
***	LORDS OF THE RING	K7	163	147	113
**	LORIGRAPH	K7	191	172	131
**	MACADAM BUMPER	K7	96	86	67
	MANAGER	K7	140	126	98
**	MANDRAGORE	K7	239	215	172
***	MANIC MINER	K7	68	61	50
	MANOIR DR GENIUS	K7	50	45	25
***	MARSPORT	K7	121	109	85
***	MASTTER OF MAGIC	K7	45	40	31
*	MATCH DAY FOOTBALL	K7	96	86	67
*	MATCH POINT TENNIS	K7	109	98	76
**	MEGAHITS 10	K7	125	113	70
**	METABOLIS	K7	84	76	59
**	MICRO OLYMPICS	K7	122	110	85
**	MICRO SCRABBLE	K7	257	231	183
***	MIKIE	K7	97	87	68
**	MINDSHADOW	K7	91	82	59
**	MISTER FREEZE	K7	40	36	25
**	MONOPOLY	K7	121	109	83
**	MOON CRESTA	K7	79	71	58
*	MORDON'S QUEST	K7	84	76	58
***	MOVIE	K7	96	86	59
*	MUGSY 2	K7	90	81	63
*	MUGSY/HELLFIRE	K7	60	54	40
**	N.O.M.A.D	K7	96	86	66
*	NEVER ENDING STORY	K7	121	109	85
**	NICK FALDO GOLF	K7	121	109	85
*	NIGHT GUNNER	K7	84	76	41
***	NIGHTSHADE	K7	121	109	79
**	NODES OF YESOD	K7	121	109	78
**	NOW GAMES	K7	109	98	76
**	NOW GAMES II	K7	109	98	76
**	ON THE RUN	K7	84	76	58
**	ONE MAN AND HIS DROID	K7	30	27	20
**	ONE ON ONE	K7	121	109	85
*	PANIQUE	K7	66	59	51
***	PANZADROME	K7	97	87	68
***	PAWS	K7	84	76	59
*	PEDRO	K7	25	23	8
***	PING PONG	K7	110	99	79
*	POINTING JOE	K7	64	58	40
*	PRINT PLUS	K7	120	108	84
**	PROFANATION	K7	97	887	68
**	PROJECT FUTURE	K7	79	71	57
*	PSYCHEDELIA	K7	68	61	50
***	PSYTRON	K7	97	87	68
***	RAID OVER MOSCOU	K7	97	87	68
**	RAMBO	K7	96	86	64
***	RASPUTIN	K7	96	86	59
***	REALM OF IMPOSSIBILITY	K7	91	82	59
**	RIDDLER'S DEN	K7	97	87	68
*	RIVER RAID	K7	73	66	56
***	ROBIN OF SHERLOCK	K7	97	87	68
**	ROBIN OF SHERWOOD	K7	121	109	83
*	ROBIN OF THE WOOD	K7	121	109	85
**	ROCKY HORROR SHOW	K7	109	98	76
**	ROLAND'S RAT RACE	K7	84	76	59
***	ROLLER COASTER	K7	86	77	62
*	RUNESTONE	K7	96	86	59
**	RUPPERT	K7	97	87	68
***	SABOTEUR	K7	109	98	76
*	SABRE WULF	K7	121	109	78
**	SCHIZOPHENIA	K7	97	87	68
*	SCUBA DIVE	K7	50	45	15
**	SHADOW OF THE UNICORN	K7	180	162	115
**	SHADOWFIRE	K7	115	104	82
***	SHERLOCK HOLMES	K7	145	131	90
*	SIR FRED	K7	121	109	85
**	SIR LANCELOT	K7	68	61	50
**	SKYFOX	K7	134	121	97
*	SOFTWARE STAR	K7	84	76	59
**	SORCERY	K7	137	123	100
*	SORDERON'S SHADOW	K7	122	110	85
*	SOULS OF DRACON	K7	97	87	68
**	SOUTHERN BELLE	K7	97	87	68
**	SPACE SHUTLE	K7	99	899	69
***	SPIDERMAN	K7	92	83	66
**	SPITFIRE 40	K7	121	109	83
**	SPORTS HERO	K7	79	71	58
**	SPY HUNTER	K7	97	87	62
**	SPY VS SPY	K7	121	109	78
**	STAR SEEKER	K7	121	109	85
***	STAR STRIKE	K7	72	65	50
**	STARBLITZ	K7	64	58	40
***	STARION	K7	97	87	68
**	STARQUAKE	K7	97	87	53
*	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	97	87	68
**	STONKERS	K7	64	58	30
**	SUPER CHESS 3.5	K7	130	117	79
*	SUPER PIPELINE II	K7	97	87	68
**	SUPER SILVER PACK	K7	143	129	94
*	SUPERBOWL	K7	121	108	85
**	SWEEVOS'S WOLRD	K7	80	72	53
***	SWORD AND SORCERY	K7	121	109	78
*	TALES OF ARABIAN NIGHTS	K7	67	60	42
***	TAPPER	K7	97	87	68
***	TAU CETI	K7	95	86	62
*	TERROR MELINOS	K7	96	86	66
**	THAT'S THE SPIRIT	K7	92	83	66
*	THE BUGGLE	K7	122	110	85
*	THE COVENANT	K7	97	87	63
**	THE CUSTARD KID	K7	54	49	41
*	THE DUKES OF HAZZARD	K7	87	78	63
***	THE LAST V8	K7	45	40	31
**	THE LEGEND OF AVALON	K7	92	83	66
**	THE RATS	K7	120	108	84
**	THEATRE EUROPE	K7	140	126	98
**	THEY SOLD A MILLION	K7	121	109	85
**	THEY SOLD A MILLION II	K7	121	109	85
**	THINK	K7	97	87	68
**	TIR NA NOG	K7	121	109	83
**	TOMAHAWK	K7	112	101	72
*	TOY BIZARRE	K7	96	86	71
**	TRASHMAN	K7	68	61	50
**	TRAVEL WITH TRASHMAN	K7	68	61	50
***	UNDERWULDE	K7	121	109	79
**	VOX	K7	180	162	126
**	WAY OF EXPLODING FIST	K7	102	92	72
***	WAY OF THE TIGER	K7	121	108	85
***	WINTER SPORT	K7	121	109	85
**	WINTERGAMES	K7	97	87	68
*	WIZARD LAIR	K7	85	77	60
*	WORLD CUP	K7	72	65	50
*	WORLD SERIES BASEBALL	K7	84	76	56
***	WORLD SERIES BASKETBALL	K7	97	87	68
*	XCEL	K7	81	73	62
**	YIE AR KUNG FU	K7	97	87	55
*	ZAXXON	K7	116	104	60
**	ZENJI	K7	96	86	71
*	ZIP ZAP	K7	64	58	44
***	ZORRO	K7	97	87	68
*	ZZOOMM	K7	25	23	8

THOMSON

			A	B	C
	1815 TO7/70	K7	160	144	110
	3 D KIT	K7	190	170	133
**	5 me AXE	K7	190	170	133
***	AFFAIRE VERA CRUZ	K7	160	144	128
**	AIGLE D'OR	K7	200	180	140
*	AIR ATTACK	K7	210	189	147
	ANDROIDES	K7	160	144	128
*	ANGLAIS 1	K7	210	189	147
*	ANGLAIS 2	K7	210	189	147
*	ANGLAIS 3	K7	210	189	147
*	ANGLAIS 4	K7	210	189	147
*	ANGLAIS 5	K7	210	189	147
*	ANGLAIS 6	K7	210	189	147
*	ANGLAIS 7	K7	210	189	147
***	ANIMATIX	K7	250	225	200
	ARSENE LAPIN	K7	99	89	79
**	ASS DES ASS	CAR	350	315	280
	ASTROCOUPLE	K7	195	175	136
*	ATLANTIS	K7	140	126	101
*	BEACH HEAD	K7	195	176	156
*	BIDUL	K7	99	89	79
***	BLITZ	CAR	490	441	390
	BUDGET FAMILIAL	K7	180	162	126
***	C.A.O	K7	340	306	238
***	CARACTOR 2	CAR	790	711	630
	CARTE DE FRANCE	K7	149	134	104
	CARTE DU CIEL	K7	195	175	136
**	CHALLENGE	K7	195	175	136
	CHALLENGE VOILE	K7	130	117	91
**	CHATEAU DE LA MORT	K7	120	108	86
*	CHATEAU NOIR ET DRAGON	K7	195	175	136
**	CHOPLIFTER	CAR	345	311	275
***	CHRISTANN	K7	200	180	140
*	COLISEUM	K7	200	180	140
*	COLORCALC	CAR	990	891	790
**	COLORPAINT TO7/70	CAR	990	891	790
*	CONTROLE AERIEN	K7	495	445	346
*	COQ'INN	K7	145	130	101
*	CROCKY II	K7	140	126	98
***	DEBUG	K7	180	162	126
**	DIEUX DU STADE	DSK	190	171	152
**	DIEUX DU STADE	K7	160	144	128
**	DIEUX DU STADE TO9	DSK	190	171	152
	ECHECS 3.7 MO5	K7	120	108	88
*	ELIMINATOR	K7	140	126	98
*	EMPIRE	K7	210	189	147
*	EUROSPACE	DSK	475	427	332
	EXTRA MIS./USINE INFERN.	K7	107	96	20
*	FBI	K7	190	171	121
***	FLIPPER II	K7	200	180	140
***	FOOTBALL	K7	175	157	122
**	FORTH	K7	350	315	245
***	FOX	K7	145	131	90
*	FULGUR	K7	195	175	136
**	GESTE D'ARTILLAC	K7	290	261	232
**	GESTE D'ARTILLAC TO9	DSK	290	261	232
*	GRAPHIQUES TO7/70	DSK	590	531	413
	GRAPHOLOGIE	K7	152	137	113
*	IL L'INTRUS	K7	99	89	79
**	IMPERIALIS	K7	195	175	136
**	JUDOKA	K7	195	175	136
**	KARATE	K7	190	171	152
**	KARATE	DSK	220	198	176
**	KARATE TO9	DSK	230	207	184
	LA MALEDICTION DE TAAR	K7	180	162	126
**	LAS VEGAS	K7	250	225	200
**	LAS VEGAS	DSK	250	225	200
**	LAS VEGAS TO9	DSK	290	261	232
**	LASA	K7	350	315	245
	LE MILLIONAIRE	K7	140	126	98
***	LORANN	K7	210	189	147
***	MANDRAGORE	K7	250	225	200
***	MANDRAGORE	DSK	250	225	200
***	MANDRAGORE TO9	DSK	290	261	232
*	METEO 7	K7	96	86	65
*	MICRO SCRABBLE	K7	250	225	200
	MICROSCILLO	K7	250	225	160
	MINER 2049	CAR	345	311	245
*	MINICALC	K7	295	265	206
***	MINOTAURE	K7	150	135	105
*	MISSION DELTA	K7	180	162	126
*	MISSION PAS POSSIBLE	K7	160	144	128
***	MONITEUR ODIN	K7	320	288	224
	NUMERO 10	K7	195	176	156
	OCEANIA	K7	210	189	147
**	OMEGA PLANETE INVISIBLE	K7	250	225	200
**	OMEGA PLANETE INV. TO9	DSK	290	261	232
**	ORBITAL MISSION	K7	235	211	164
*	ORDINADOMI	K7	250	225	200
	PILOT	K7	120	108	96
	PINGO	K7	99	89	79
	PLANETE INCONNUE	K7	195	176	156
*	POLYPHONIA TO7/70	CAR	490	441	390
**	POP POP	K7	195	176	156
	POSEIDON	K7	219	197	153
*	PRAXITELE TO7/70	CAR	990	891	790
*	PULSAR II	K7	150	135	105
	RAID SUR TENERE	K7	195	176	156
	REGATES	K7	175	157	122
**	RELANCE DISK TO7/70	DSK	988	889	678
	ROGER ET PAULO	K7	96	86	65
***	RUNWAY	K7	155	139	108
**	SAN PABLO	K7	155	139	108
**	SCAR FINGER	K7	185	166	129
*	SCRIPTOR TO7/70	CAR	890	801	710
*	SOLEIL NOIR	K7	160	144	112
***	SORTILEGES	K7	190	171	130
*	SPACE SHUTTLE	K7	290	261	203
**	STANLEY	K7	150	135	105
*	STATISTIQUES TO7/70	DSK	990	891	790
***	STRESS	K7	120	108	92
*	SUPER JIMMIE	K7	175	157	122
**	SUPER TENNIS	K7	195	175	136
	TABLO 5 MO5	K7	250	225	175
*	THESAURUS	K7	195	175	136
*	THOMCALC	K7	150	135	105
**	THRESHOLD	CAR	345	311	275
**	TOP CHRONO	K7	150	135	105
	VOL SOLO	K7	265	239	210
**	VOX MO5	K7	180	162	126
**	YETI	K7	180	162	126

BIJOU

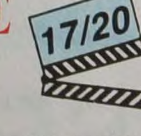
32 ans depuis la naissance de **COMMENT EPOUSER UN MILLIONNAIRE ?** Oui, oui, trente-deux ans, vous n'étiez pas nés, moi non plus d'ailleurs (comptez pas sur moi pour vous donner mon âge, bande de vampires !). Oh, rien de bien génial, rien qu'une comédie endiablée et sympa. Et un brin nostalgique grâce aux trois splendeurs ici présentes : Marilyn Monroe (Pola), Lau-



ren Bacall (Schatze) et l'injustement oubliée, Betty Grable (Loco). Toutes les trois sont mannequins à New York, et passablement fauchées. Elles veulent toutes les trois se marier, mais elles préfèrent l'homme riche et répugnant au mec pauvre et séduisant. Après bien des péripéties, Pola et Loco se marieront pourtant avec deux gars aussi gentils que fauchés. Quant à Schatze, elle se fera draguer par un authentique beau gosse de millionnaire, mais elle se refusera à lui, le croyant pauvre. Rassurez-vous, la vie est mal faite sauf dans les happy ends des pochades américaines !

Pour se détendre, loin des turpitudes du ciné d'aujourd'hui (ah, c'est ben vrai ça !).

TENUE DE SOIREE



de Bertrand Blier

avec Gérard DEPARDIEU (Bob), Michel BLANC (Antoine), MIOU-MIOU (Monique) et Bruno CREMER, Jean-Pierre MARIELLE, Michel CRETON, Jean-François STEVENIN, Mylène DEMONGEOT et Jean-Yves BERTELOOT en seconds rôles déjantés et hilarants.

Un Blier est toujours un événement, une surprise, un régal ! Même ses tentatives les plus timides (Beau-Père, Préparez vos mouchoirs, La Femme de mon pote) sont des films émouvants et truculents à la fois. Des films dont on se souvient longtemps, qui vous font marrer tout seul dans la rue quand on y repense. Quant à ses réussites (Les Valseuses, Buffet Froid, Notre histoire), elles sont déjà inscrites dans mon histoire du cinéma. Des trucs décapants, outrageants, amoraux mais toujours tendres, justes et forts. L'image qui me vient

et lui fout une beigne monumentale ! Le gros balèze c'est Bob, gentleman cambrioleur. Lui, l'amateur de corps masculins athlétiques et vicelards vient de craquer pour Antoine ! L'enfer commence : Monique veut Bob, impressionnée par sa force et son culot, Bob veut Antoine et son petit cul... et Antoine veut garder Monique, salope mais belle. De fric-frac en fricassée de museaux, le vaudeville court à travers les dialogues speedés de Blier. Bob va parvenir à ses fins : vider Monique et enculer Antoine ! Plus surprenant, Antoine qui se croyait (comme tout le monde ?) hétéro dans le sang se consume d'amour pour Bob. Quitte à devenir sa chose et à se grimer en femme pour aller guincher à son bras ! !

Et c'est quand on croit que la comédie bascule dans le drame (version meurtre à l'arme blanche dans les chiottes) que Blier chamboule tout encore une fois. La folie



en parlant de Blier, c'est celle de la pute au grand cœur : vulgaire et too much dessus, désespérée et mère poule dessous. Ici tout commence dans un bal du samedi soir, les ringards dansent et deux paumés se causent. La Monique elle est en train de traiter son Antoine de tous les noms. Et lui, tout ce qu'il trouve d'intelligent à lui répondre c'est : "mais, je t'aime". Un bon gros toutou blessé, humilié qu'à aucune arme pour se défendre. C'est sûr que d'habiter dans une caravane, de pas bosser, ça fout les boules à la baronne ! Mine de rien, une énorme silhouette se profile derrière Monique, la fait gicler de son siège

décadente et truculente revient à la charge pour terminer en beauté ! Truculent, c'est bien l'adjectif qui colle le mieux à **Tenue de soirée** : tru pour la rigolade, cul pour le cul et lent pour se moquer, pasq'un en fait on a rarement vu film aussi bien troussé ! Plus Depardieu en slip léopard, Miou-Miou en reine des salopes et surtout, surtout, Michel Blanc en petit mec paumé, sincère et cruellement victime. Tous les trois sont parfaits, que dis-je, exceptionnels ! D'ailleurs c'est bien simple, presque tout est exceptionnel dans **Tenue de soirée.** Un costume taillé sur mesure par le plus grand couturier du verbe : Blier, on t'aime ! !

BERLIN AFFAIR

04/20

de Liliana CAVANI

avec Gudrun LANDGREBE (Louise Von Hollendorf), Kevin McNALLY (Heinz Von Hollendorf), Mio TAKAKI (Mitsuko Matsugae) et Hanns ZISCHLER (Wolf Von Hollendorf).

Résumé de l'action : les deux chochottes se touchent de leurs ongles crochus, vernis pour Louise, la bourgeoise allemande, natures pour Mitsuko, la nippone grivoise. Les caresses se font insistantes, s'obstinent à fureter outrageusement sous les kimonos de ces dames. Ah le contact bandant de la soie sur leurs peaux laiteuses. Les voilà qui gémissent, ahanent, miaulent et se griffent sous la montée du plaisir. Plof, les kimonos s'écrasent sans bruit sur les tapis d'époque et les corps enlacés des deux jouisseuses s'étalent délicatement sur le lit, le canapé, la moquette, ou tout ce qui pourrait ressembler à une piste d'atterrissage pour envies irrésistibles. Elles en sont à s'étreindre comme des bêtes, l'ambiance est humide. Moite. Ça se lèche les petons, se malaxe les lolos, se fouille le minou. Bref elles baisent. Tous les jours, tout le temps, partout.

Le tout se passe en 1938, à Berlin. C'est pas encore la guerre, mais ça y ressemble : juifs, homosexuels (nombreux chez les nazis, semble-t-il !) sont éliminés par les bons aryens, fidèles de tonton Adolf. Mitsuko, fille de l'ambassadeur du Japon (donc protégée) tombe dans les bras de Louise, l'épouse en rut de Heinz Von Hollendorf. Il est diplomate, ambitieux et travailleur et les frasques de sa tendre et

douce mettent en péril sa carrière. Surtout que rôde le frangin, Wolf Von Hollendorf, meneur de la chasse aux impurs et prêt à bondir sur tout ce qui bande "anormalement". Mais personne ne résiste aux voluptés orientales de Mitsuko : ni son prof de dessin (et futur maître chanteur), ni Heinz lui-même. La saison des partouzes



est ouverte, y en aura pour tout le monde ! On savait Liliana Cavani maîtresse dans le maniement du bulldozer depuis **La Peau** ou **Derrière la Porte** mais elle avait encore droit à mon indulgence pour le magnifique (mais déjà immoral) **Portier de Nuit.** Mais là, trop c'est trop, c'est à hurler de rire ! Lourdingues, bateaux, même pas porno, les scènes déshabillées s'enfilent tellement lourdement que ça en perd tout attrait. Désolant !

SUIVEZ MON REGARD

de Jean CURTELIN



avec 115 acteurs ! Vous voulez quand même pas que j'vous en fasse la liste, non mais !

Son nom vous dira pas grand-chose, mais sachez, chers lecteurs ignares, que Jean Curtelin est l'un des scénaristes les plus talentueux du cinéma français. Frustré de toujours écrire pour les autres, Curtelin a décidé de passer derrière la caméra et de mettre bout à bout les innombrables bébés-scénarios qui lui restaient dans les pattes. Mais comme dit la grand-mère de ma sœur, on est jamais aussi mal servi que par soi-même ! Son ramassis de gags a beau être mordant, il n'échappe pas à la règle malheureuse des films à sketches : l'alternance des hauts et des bas ! L'inégalité de la qualité des séquences fait qu'on se croirait sur le grand huit, à descendre et monter sans arrêt du film en marche !

Alors, comme vous n'ignorez pas que je suis un grand amateur des classements en tout genre, voilà le gag-parade des meilleurs hauts du film (demain j'enlève le bas). Avec une médaille en chocolat à l'incroyable Jean Carmet, en pequenot berrichon qui s'embourbe dans un film publicitaire vantant les mérites d'une immonde pâtée pour chiens. Géniale aussi la séquence entre une cul-de-jatte en chaise à roulettes (Zabou), objet de toutes les gentillesses de la part de la boulangère (Andréa Ferreol) jusqu'à ce qu'elle demande la place de vendeuse. Là rien ne va plus, "ça ferait jaser chez les clients", elle se fait vider en douceur, un paquet de gâteaux à la main ! Marrante aussi la séquence où Jean-Pierre Bacri amène sa troupe de singes au ciné porno pour leur rendre le goût de la baise ...et de la reproduction ! Ou Galabru en instit sadique qui punit un pauvre petit bonhomme pasqu'il a écrit "ma maman est mort" dans sa rédaction ! Ou le fabuleux numéro d'acrobate de Farid

Chopel en laveur de carreaux face à une porte automatique ! Plus Brialy en imprésario mourrant, Feodor Atkine en dictateur télévisé, Tom Novembre en curé branché, Darry Cowl en cafetier bruiteur, Claude Chabrol et Stéphane Audran en ménage ringard et, comble de la farce, Charlélie Couture en revival du Christ ! !



Comptez avec ce digest une trentaine d'autres saynètes et vous aurez un long chapelet de nos petites cruautés ou lâchetés quotidiennes. Ç aurait pu être la nouvelle Bible du comique essentiel, ça n'est qu'anecdotique et rapide. Digeste mais sans saveur !

AMUSE-GUEULES

Tout ce dont je suis certain, c'est que **L'ÎLE DES AMOURS** c'est le Japon. A part ça le film de Paulo Rocha croule sous deux heures 45 (dont la moitié de sommeil) de références obscures, de dialogues ou incantations incompréhensibles, d'images surchargées. La quintessence du symbolisme outrancier et donc indigeste. Rocha décrit en neuf tableaux "poétiques" la vie et la longue agonie misérable de Wenceslau de Moraes, grand écrivain portugais, né au Portugal en 1854, mort au Japon en 1929. Bouleversé par la mort de sa compagne, il quittera son poste de consul pour vivre, chichement, d'écriture et de visites au cimetière. Hilarant, noon ? Rocha a mis 14 années à monter cette chose hermétique, le temps de refaire tout le chemin de croix de Moraes. Le film semble construit pour lui seul, le spectateur est (volontairement ?) tenu à l'écart et finit immanquablement par...s'endormir !

Re-la psychothérapie de choc dans **L'AVENIR D'EMILIE.** Ça gueule, ça hurle,

ça chiale, ça supplie et ça n'arrête pas ! Isabelle (Brigitte Fossey), vedette de cinéma (voyez comme c'est original !), rentre chez ses parents après un tournage épuisant. A part le bonheur de retrouver Emilie, sa petite fille, tout son séjour va se résumer à une invraisemblable enfilade d'engueulades. La mère d'Isabelle est jalouse de la vie de bohème de sa fille. Et voyez vous comme c'est triste, la fille est envieuse de la vie pantouflarde de sa mère ! !

Plus le père, militaire à la retraite et donc conciliant comme une troupe de légionnaires en pleine guerre. Helma Sanders (la réalisatrice) a l'habitude de prendre le spectateur à la gorge, d'empêcher toute respiration pour passer plus efficacement son message désespéré. Tant qu'elle avait quelque chose à dire c'était super (Allemagne Mère Blafarde) mais depuis ça se gâte terriblement. Le jour où vous vous sentez de trop bonne humeur, allez voir L'Avenir d'Emilie, ça vous rendra l'envie de vous cogner la tête contre les murs ! !

BLACK MIC MAC

de Thomas GILOU

12/20

avec Jacques VILLERET (Michel), Isaach DE BANKOLE (Lemmy), Felicite WOUASSI (Anisette) et plein d'autres inconnus africains tous plus sympas et natures les uns que les autres.

Un foyer africain comme les autres. Euh, enfin, comme tous les foyers à Barbès, à la Goutte d'Or (j'peux vous en causer, j'habite dans le coin) : une ambiance de fête perpétuelle, un "village" bizarre à michemin entre la vie traditionnelle africaine et la découverte des avantages de la "civilisation". Le tout dans un désordre sympa

fait de tôles, de matelas, de constructions "provisoires", de gamins et d'animaux qui courent dans tous les sens. Un désordre épouvantable aux yeux de la Brigade de Protection et de Prévention Sanitaires, en la personne de son chef, le redoutable Michel Le Gorgues.

Le "Conseil du village" est d'ailleurs catastrophé après son passage, puisqu'il vient de décider de raser le campement pour insalubrité. Seul moyen de s'en sortir : engager un sorcier pour envoûter le toubab (= le blanc). Dans l'avion qui l'amène à Paris, le marabout de Kamoré va avoir le tort de parler de sa mission (et des 5 millions de francs CFA de récompense) à Lemmy, un jeune black sans scrupules qui vient chercher fortune en France. Vous avez sûrement déjà pigé : à la faveur d'un somnifère bien administré, le marabout qui descendra de l'avion ne sera autre que Lemmy !

Pour envoûter Le Gorgues, il se voit contraint de sous-traiter "l'affaire" avec un vrai mage dont les recettes contiennent des exigences extravagantes : il lui faut une photo de Le Gorgues, une mèche de ses cheveux, un bout de son costard. Lemmy parvient à attirer l'inspecteur dans le restaurant de sa tante Aïda; ses deux cousines prennent Michel en main : il fond, il craque pour la belle Anisette, qui elle aussi...

Rien de nouveau sous le soleil : toutes les ficelles du théâtre de boulevard, de la bonne vieille comédie de mœurs sont consciencieusement pillées. Mais le plus embêtant c'est qu'à force de vouloir éviter tout racisme ou tout voyeurisme mal placé, l'exotisme des Africains à Paris devient affreusement bien-pensant, petit-bourgeois à la limite. C'est gentil tout plein, on rigole gentiment mais c'est tellement lisse, propre que ça en devient quelconque !



APPLE

CHERCHE contact pour échange constructif sur Apple IIe. M. Davy, 46, Résidence Anse Bellegarde, Trinité 97220 Martinique.
(NDLJC : Hummmm, cherche contact pour échange, ça devient porno les PA. Et en plus en Martinique, super, j'arrilive....). (NDLR : Martine, reviens ici tout de suite !).

VENDS Apple IIc, moniteur, stand, souris, modem, logiciels, livres. Toujours sous garantie : 9000F. Tél. (1) 46 02 24 64 le soir.

ECHANGE programmes récents sur Apple II. Alain Schmidt, 2C, allée du parc, 57158 Montigny.

VENDS Apple IIc, 2 drives, moniteur Apple vert avec support, imprimante Imagewriter, joystick, accessoires, disquettes, documentations, livres : 15500F ou 12300F sans l'imprimante. Tél. (16) 80 66 63 81 après 18h30.

VENDS Apple IIe, Duodisk, moniteur vert, carte Z80 (CP/M), carte 80 colonnes 128K, ventilateur, joystick métal, housse, livres, documentations, logiciels
11000F. Tél. (1) 42 06 93 26 le soir, demander Jacques.

VENDS pour Apple IIc, moniteur monochrome jamais servi : 1200F. Fabrice au (1) 46 33 54 30.

APPLE IIe 65C02, cherche programmes divers, carte EVE ou Chat Mauve pour 1000F. Contact région Ardennes. Daniel Hacquin : Tél. 24 40 33 50.

ACHETE Apple Duodisk ou 8 drives avec moniteur et softs. Cherche également Apple-maniaque pour échange de logiciels sur Angoulême. Sony au (16) 45 61 50 34. (NDG : Pour acheter un Sony, téléphoner chez Apple).

AMSTRAD

ECHANGE pour Amstrad logiciels utilitaires. Tél. (16) 94 75 16 72 après 17h30.

ECHANGE logiciels Amstrad sur K7 et disquette. Christophe Fernand-Genty, 13, rue Pierre-Curie, 44800 St Herblain. Tél. (16) 40 40 97 44.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, jeux, manette, livres. Le tout en excellent état : 3500F. Imprimante Amstrad DMP1 graphique, matricielle : 1500F. Pierre Coulomb Tél. (16) 91 41 84 50.

CHERCHE correspondant pour échange programmes divers sur Amstrad 6128. Contacter Benoît Lejeune, 2, rue Heanri Lecocq, 5000 Namur, Belgique.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur 8 mois de garantie, 6 livres de Micro-Application, revues Micro Strad, Amstrad Magazine et CPC, un joystick, une rallonge d'1m50 et des logiciels. Le tout pour 3500F. Sony au (16) 45 61 50 34. *(NDG : Pour acheter un Sny, téléphonez à Amstrad).*

VENDS synthétiseur SSA1 Amstrad, adaptateur peritel, joystick QSII. Prix très intéressant. Echange logiciels sur K7 et disquettes. Laurent Ricard, 44, rue des Abeilles, 13001 Marseille. Tél. (16) 91 62 65 29.

ECHANGE programmes sur CPC464, contre lecteur de disquettes DDI-1 ou imprimante NLA401 ou DMP2000. Echange aussi programmes contre synthétiseur vocal ou interface RS232 ou crayon optique. Cherche aussi modules pour TI58 et imprimante PC100A, B ou C. Faire offre à Rudy Mertens, 1 Drive du Tumulus, 6320 Villeus-la-Ville. Belgique.

VENDS Amstrad 464 Couleur, jeux, livres, docs ETC/80, logiciels 3300F. Vends Ti99/4A, magnéto, module : 600F. Christophe au (1) 45 22 13 60.

CHERCHE correspondant(e) Amstrad 6128 pour échange de logiciels sur Marseille si possible. Olivier Delave, 66, rue d'Endoume 13007 Marseille. Tél. (16) 91 52 43 88 après 18h.

ATARI

ECHANGE programmes pour Atari 800, 800XL, si possible sur disquettes. Clovis Veron, 22, rue des Thermopyles, 75014 Paris. Tél. (1) 45 41 15 83.

VENDS pour Atari 800XL, 600, 400, 130XE, jeux sur K7, Goonies, Zorro, Chop Suey, Super Zaxxon : 350F. Tél. (1) 43 49 42 96 après 18h.

VENDS Atari 520 ST, 1 moniteur, lecteur disk, moniteur monochrome H.R., souris, logiciels. Vendu 7900F. Tél. (1) 60 75 58 54.

VENDS Atari 800 XL, drive 1050 neuf, magnéto 1010, 3 livres, 2 manettes, logiciels, tablette sous garantie, le tout pour 4500F. Bounny au (1) 46 28 73 16.

ECHANGE programmes pour Atari 800XL sur disk ou K7. Stéphane Souche, Quartier Fontbernade, 30120 Le Vigan. Tél. (16) 67 81 07 29 (heures repas).

VENDS Atari 2600, 10 cartouches (Enduro, Pitfall II, Space Shuttle, raiders of the lost ark...) : 800F. Tél. (1) 69 44 63 96.

ECHANGE logiciels pour Atari 800XL, uniquement sur disquette. Pascal Godard, 9, avenue de Brieux, 57210 Maizières-les-Metz. Tél. (16) 87 80 63 27.

CHERCHE imprimante 1029 ou 1027 en bon état de marche, prix à discuter. Cherche contact sur Atari 800XL avec drive ou K7. Pascal Gutler, 41, rue du Chemin Vert, 37300 Joué les Tours.

VENDS Atari 800 XL, péritel, drive 1050, jeux : 2700F. Vends Vectrex, 4 cartouches : 550F. Bruno Tranger, 18, avenue Michel-Ange, 95270 Luzarches. Tél. (1) 30 35 97 29.

VENDS Atari 520 ST, neuf, sous garantie, moniteur mono haute résolution, câble péritel, programmes : 6500F. Tél. (1) 42 07 76 33.

VENDS Atari 2600, 19 K7, 2 paires de manettes : 1690F. Excellent état. Vente de K7 séparées possible. Emmanuel Kherad, 104, boulevard E. Herriot, 06200 Nice.

520ST solitaire cherche des acolytes pour agrandir environnement rachitique. T. Barrault, 36, rue Montesquieu 87100 Limoges.

ACHETE pour Atari 800XL, K7 de jeux à petit prix et offre logiciels. J. Cridelauze, cité CEA, 13140 Miramas.

VENDS Atari 800XL Secam, péritel, magnéto K7, un joystick, 4 jeux, initiation à la programmation (cours n°1), documentations : 1500F. Tél. (1) 44 05 77 24 (après 18h.).

URGENT. VENDS Atari 800XL, très bon état, magnéto K7, un joystick, jeux sur K7 et cartouches, livres : 2100F. Tél. (1) 46 06 05 94, après 17h.

CHERCHE tout programme pour Atari 800XL. Thomas Duriez, 45, rue Guron, 59280 Armentières.

ATARI XL VENDS imprimante, lecteur de K7, livres, revues diverses. Vends aussi Vidéopac, Vectrex. Cherche contacts pour Atari 520 ST. Alexis Comte, 9, rue Saint-Just 12000 Rodez. Tél. (16) 65 42 60 10.

VENDS nombreux logiciels pour Atari 800XL ou 130XE sur diskette ou K7. Réponse assurée. Jean-Michel Ginestet, Agen d'Aveyron, 12630 Gages.

RECHERCHE tout programme éducatifs et utilitaires sur Atari 800XL. Jean-Claude au (1) 64 38 64 09. le soir.

VENDS Atari 800XL avec lecteur de K7 et jeu Tapper. Le tout : 800F. Console CBS Coleco, Roller Controller et 6 K7 de jeux. Le tout : 900F. Téléviseur portable NB pouvant servir de moniteur : 500F. Adaptateur péritel en UHF : 150F. Demander Olivier au (1) 48 43 23 69 après 18h.

VENDS Atari 600XL, magnéto K7, interface péritel, deux jeux (Miss Pac-Man, Pengo), livres, moniteur couleur péritel. Le tout 2750F. Sylvain Brune au (1) 42 83 61 49.

CHERCHE contacts sur Atari 800XL. Ecrire à Philippe Tarralle, 10, rue de la Bondonnière, 37300 Joué-lès-Tours.

VENDS magnéto 1010 pour Atari 800XL ou 130XE : 450F. Tél. (16) 45 35 13 01 (heures bureau) + port.

VENDS Atari 800XL, lcteur de K7 Atari 1010 : 1000F. Serge Espinasse, 196, rue Costa de Beauregard, 73000 Chambery. Tél. (16) 79 75 04 43.

ECHANGE programmes pour 520ST. Marc Giroud, 29, avenue des Peupliers, 94350 Villiers sur Marne. Tél. (1) 43 04 18 08.

VENDS Atari 800XL avec lecteur disquettes 1050, livres et jeux. Le tout 2000F. Ou échange contre CBM64, magnéto, nombreux jeux. Vends également jeu vidéo Atari 2600, 2 K7 (Pole position, Defender) : 300F. Gaël Nicolas "Le Grand Logis" 05230 Chorges.

COMMODORE

ECHANGE tout programme sur disk pour Cbm 64. Cherche programmes Atari 520ST. Faire offre. Bernard Debarre 2 Plants verts 95000 Cergy. Tél. (1) 30 73 08 67 (après 19h).

VENDS pour Vic 20 : synthétiseur de parole Adman : 300F. Carte mère, Rom intégrée (Super Toolkit, Fastload, Moniteur LM, port Centronics...) : 500F. Nombreuses K7 de programmes L.M. Cherche C128D ou C128 + 1571 à bon prix. Therry au (16) 41 61 00 94.

ECHANGE programmes pour Cbm 64 uniquement sur disk 1541. Envoyez votre liste à 4011 Cracking Service 7, rue de St Exupéry 79100 Thouars. Tél. (16) 49 66 64 39.

CHERCHE contact sérieux (en région parisienne) ou échange jeux sur disk ou K7. So Dik 9 allée Le Vau 11200 Lognes. Tél. (1) 60 05 15 66 (pour K7 après 17h) et au (1) 60 06 00 97 (pour disk après 17h).

CHERCHE manuel d'utilisation du Commodore 128 en Français à prix raisonnable. Ou l'échange contre celui en anglais. Vends Joystick Quickshot II avec bouton d'auto fire à ressouder à 40F. maximum. Ecrire à Yvan Valentini 3 place d'Obourg 01140 Thoissey ou Tél. (16) 74 69 70 79 (après 17h).

ECHANGE plein de jeux sur K7 ou disquettes pour C64 (pour ceux qui savent pas Commodore 64). Téléphonez-moi vite. Frédéric Segato 4 rue Achille 31100 Toulouse. Tél. (16) 61 40 82 49.

VENDS CBM 64, 1541, 1530, 300 jeux, câbles : 3500F. Frank Zammit Chemin de Mars 69360 Communay Lyon. Tél. (16) 72 24 67 45 (après 17h30).

VENDS Commodore Vic 20 Secam. Datacassette, 1 module Jupiter Lander, 1 K7 calcul élémentaire, 1 joystick, livre d'intitiation, 2 livres de jeux. Le tout en très bon état. Vendu 1000F. Tél. (1) 30 34 88 57.

ECHANGE programmes pour 64 ou 128 contre modem. Tél. (16) 25 32 37 75 après 18h ou écrire à Christophe Arnoult 2 bis bld Gambetta 52000 Chaumont.

ECHANGE programmes pour Commodore 64. Pierre Conche 1 rue de Kircheim 67200 Strasbourg Montagne verte. Tél. (16) 88 76 03 60 (après 19h).

ECHANGE pour Commodore 64. Christophe Guillorel 12 rue du Moulin à vent 60510 Bresles.

ECHANGE plus de 300 jeux sur Cbm64 contre disquettes vierges. Vends K7 original des Goonies avec boîte et notice pour 70F. Frédéric Baranger côte du clapier à Villette 78930 Guerville. Tél (1) 34 76 34 13.

STOP Affaire ! VENDS Commodore 64, magnéto, souris (avec utilitaire), 100 logiciels (utilitaires, jeux), nombreuses revues. Le tout : 2500F. Tél. 42 27 74 99 (après 20h).

VENDS programmes pour CBM 64 originaux, en K7 et cartouches à bas prix. Tél. (16) 88 33 57 44. Demander Pascal.

VENDS ordinateur Commodore Vic 20, N/B très bon état pour la modeste somme de 500F. (Prix à débattre). Avec manuel d'utilisation et cassette de jeux. S'adresser à Laurent Julien 29 rue Romain Rolland 27000 Evreux. Tél. (16) 32 28 85 42.

Echange logiciels pour C64 (Cauldron, Spy vs Spy, Boulder Dash...) Cherche aussi nouveautés. Tél. (16) 57 51 62 69.

VENDS Commodore 64, lecteur K7, livres, nombreux listings, manette, 50 logiciels (Rambo, Winter Games, Hacker...) Vendu 3000F. avec moniteur vert et 4950F. avec moniteur couleur. VENDS aussi tablette graphique : 350F. J.C. Alvarez 37 avenue Miss Cavell 94100 St Maur.

Echange sur Paris nombreux jeux pour Commodore 64 en K7. Alexandre Tél. (1) 46 06 40 77 (avant 20h).

ECHANGE imprimante MPS801 contre lecteur de disquettes 1541. Philippe au (1) 45 25 55 73 (entre 18h et 20h).

VENDS C128, drive, jeux,, 80 colonnes, accessoires (sous garantie) : 6000F. Vends C64, drive, accessoires, jeux : 3000F. Didier Tél. (1) 43 60 82 67.

Echange nombreux logiciels sur diskettes pour Cbm 64. Vends adaptateur PHS60 entrée péritel sortie UHF Secam, valeur 699F, laissé à 400F. Laurent Poupin-Fraudeau, 312 route des Landes de la Plée 44115 Basse Goulaine. Tél. (16) 40 34 26 55 (après 18h).

Commodore 64, Drive, Vends Tool, Grandmaster, Multiplan : 450F. le tout. Recherche autre synthétiseur vocal que SAM. Hervé Hocquette 3 rue de Valenciennes 90000 Belfort. Tél. (16) 84 28 47 76.

VENDS Commodore 64 Pal, livre, très nombreux programmes sur diskettes et cassettes : 1500F. Pierre-Eric Menuel Tél. (16) 40 88 17 54 (après 19h ou le Week-end).

Echange pour Cbm 64 nombreux jeux et utilitaires sur diskette : 10F. François Rimasson "la Fonderie" 35170 Bruz.

VENDS lecteur de disquettes 1570, imprimante MPS 801 neuve (1 mois) le tout livré avec câbles et livres pour : 3700F. Téléphoner à Frédéric au (1) 42 87 94 89.

ECHANGE programme pour Commodore 64 uniquement sur disk. Pierre Boutavent, 7, rue de Verdun, 21160 Couchey. Tél. (16) 80 52 22 69.

CHERCHE CBM 64, magnéto à 1200F maximum. Michel au (16) 94 89 52 82.

VENDS originaux pour CBM 64, Zorro, Fighting Warrior, Goonies, They Sol a Million, Rescue on Fractalus, Summergames II, Fight Night, Time Tunnel : 600F. Tél. (1) 46 30 67 53. Demander Rémi.

Donne divers programmes sur C64 contre cartouche basic étendu pour Ti99/4A. Vends 40F pièce, originaux de Xerons et 3D Glopper. Frédéric Baranger, Côte du Clapier à Villette, 78930 Guerville. Tél. (1) 34 76 34 13.

ECHANGE programmes pour CBM64 uniquement sur K7. Jean-Marc Daumont, Montifort, E20 N°194, 34700 Lodeve.

CBM64 + 1541, échange tout programme sur diquette. Belgique : 068/ 55 18 62 (après 17h). Vends CP/M 2.2 (modèle cont. Z801) prix à débattre, nombreux logiciels.

Ami(e)s du C64, téléphonez-moi, j'échange de nombreux programmes sur K7. Demander Jérôme au (16) 29 55 17 38 le week-end.

Utilisateur de C64, cherche manuel de l'assembleur Mikdo64 ainsi que l'assembleur max sur K7 avec manuel. Ecrire à Marc Cabassa, 124 bis, avenue Joffre, 93800 Epinay sur Seine.

CHERCHE pour Commodore 64 jeu Adventure Construction Set en K7. Echange contre autre jeu sur K7. Jean-Michel Maercante, 5, rue du Pertus, 25120 Maîche. Tél. (16) 81 64 03 79.

CHERCHE tout programme utilitaire sur disquettes ou cartouches pour Commodore 64. Offres à faire à F. Cote, Hameau de la Croix Saint-Pierre de Masaye, 38220 Vizille.

VENDS ordinateur couleur Commodore 64 Pal, moniteur monochrome Philips Pal, lecteur de K7 Commodore 1531, jeux : The Eidolon, Zorro, Cauldron, Superman, Bruce Lee, manette. Neuf. Le tout 3450F. Tél. (16) 93 66 27 64.

ECHANGE jeux sur CBM 64, peut envoyer liste. Cherche synthétiseur vocal, un simulateur de voiture de course en K7 seulement. Tél. (16) 82 50 63 21 après 19h.

VENDS CBM64 Pal, lecteur de K7, jeux, nombreux docs : 2000F. Pascal Martin, 120 bis, rue des Pyrénées, 75020 paris. Tél. (1) 43 72 37 24.

VENDS C64 Secam, 1541, cartouche Turbo, nombreux programmes. Le tout garanti 6 mois : 3000F. Thai P. Lai, 30, rue Cronstadt 75015 Paris. Tél. (1) 48 28 54 65 (après 19h).

RECHERCHE tout logiciel de jeux de rôles et d'aventures et notices d'utilisation. Contacter Pierre-Emeric Desmartin, 52, rue Les Amandiers, 26700 Pierrelatte au (16) 75 04 32 18.

VENDS imprimante MPS801, état neuf, très peu servie, fournie avec papier-listing, rubans encreur et docs dans emballage d'origine : 2000F. à débattre. Thierry au (16) 41 61 00 94.

ECHANGE jeux pour Vic 20 version de base ou 16Ko contre jeux ou utilitaires
pour Vic 20 avec super expander. Tél. (16) 26 46 48 53 le week-end aux heures des repas. (demander Frédéric).

CHERCHE logiciels originaux pour C64 contacter Daniel au (1) 39 85 74 61.

EXELVISION

VENDS EXL100, 4 mois, monochrome, magnéto K7, logiciels divers : 3200F. Appeler Julien au (16) 81 34 73 85.

ORIC

VENDS Atmos 700F, magnéto spécial Oric 300F, moniteur ambre 800F. Le tout : 2000F ou échange contre CBM64, magnéto. Michel Sebar, 174, rue du Jeu de Paume, 83000 Toulon. Tél. (16) 94 89 52 82.

VENDS Atmos 48K, magnéto, logiciels. Le tout 1000F. Tél. (16) 67 78 82 14.

VENDS Atmos 48K Peritel, cordons, manuels, 7 K7 : 650F. Tél. (16) 24 37 41 48.

CHERCHE contacts pour échange d'idées... Didier Salvignol, 34, rue du Bois au Dames, 77650 Longueville.

ECHANGE nombreux programmes divers pour Oric 1, Atmos. Cherche particulièrement Dangereusement Vôtre, Macadam Bumper, Cobra Pinball et Triathlon. Yves Renard, 9, rue Sampiero Corso, 47300 Pujols.

VENDS Oric Atmos, moniteur monochrome, lecteur K7 Oric, logiciels et documentations : 2300F. Tél. (16) 55 01 53 49 poste 41.

VENDS Oric 1, magnéto, programmes ou échange contre moniteur ou différents programmes pour C64. Tél. (16) 98 02 12 85.



ECHANGE programmes pour CBM64 jeux et utilitaires. Monsieur David, 57, rue Abbé Dropsy, Kain 7540 (Belgique). Tél. 069/22 47 41 (après 19h).

VENDS pour CBM64 ou Vic 20 Quick Data Drive (lecteur de cartouches) et pour Vic 20, cartouches diverses, Stat, Count, Ext 3K, Forth, tableau (cassette d'origine). Le tout entièrement neuf, prix intéressant. Vincent Raepsret, 114, rue Pierre Legrand, 59000 Lille. Tél. (16) 20 47 95 91. après 17h.

ECHANGE programmes pour Commodore 64 (K7). Réponse assurée, Nicolas Berland, rue des Pendants, 87100 Limoges. Tél. (16) 55 01 80 84.

VENDS imprimante Commodore MPS803 : 1200F. En cadeau, un utilitaire de dessin, traitement de textes et divers jeux sur disquettes. Recherche programmes pour 520ST. Daniel au (1) 39 62 60 57.

VENDS C64, drive 1541, lecteur K7, joystick, nombreux programmes à prix intéressant. Jean-Christophe Gaudeau, 8, avenue Lisse, 52000 Chaumont. Tél. (16) 25 03 27 35.

VENDS CBM64, 1541, magnéto, joysticks, programmes, 14 livres sur C64. Le tout 7000F. Momo au (16) 20 47 46 93 après 19h.

ECHANGE logiciels sur CBM64. Frédéric Segato, 4, rue Achille Mir, 31100 Toulouse. Tél. (16) 61 40 82 49.

VENDS C64, magnéto, joystick, cordon péritel, reset, programmes, livres : 2000F. Vends également TV couleur Pal/Secam, 41cm garanti 3 ans : 3000F. L'ensemble 4800F. Igor Ovsec, Vrigne Meuse, 08350 Donchery. Tél. (16) 24 26 08 58 après 19h.

VENDS Commodore 64 avec prise péritel, lecteur de disquettes (garanti 2 ans), toutes les dernières nouveautés sur disquettes, cartouche Fast Load d'Epyx. Très bon état : 4000F. Contacter le (1) 30 64 48 28.

CHERCHE correspondant(e)s pour échange de programmes sur disquette pour CBM64. Frédéric Reist, 3, rue Roger Poulin, 14200 Hérouville St Clair. Tél. (16) 31 94 71 61.

VENDS Commodore 128 Pal, magnéto, logiciels : 3000F. Tél. (16) 91 02 59 21 aux heures de repas.

VENDS CBM64 Pal, moniteur vert, magnéto K7, 2 joysticks, documents, logiciels, 5000F. Tél. (1) 42 22 58 47.

VENDS CBM 128, drive 1541 sous-garantie, logiciels utilitaires et jeux : 5000F. Possibilité de vente séparée. Sylvain Bihan, 20, rue Karl Marx, 78200 Mantes-la-Ville. Tél. (1) 30 92 54 09.

VENDS Commodore 64 Pal, lecteur de K7, lecteur disk, joystick, programmes, 10 livres et documentations diverses : 5000F. A débattre. Tél. (1) 43 39 25 68.

VENDS jeux sur Commodore 64, utilitaires et programmes divers. Cyrille Saada Tél. (1) 42 24 75 25 après 18h30 sauf le samedi.

ECHANGE jeux pour CBM. Possède beaucoup de nouveautés. Rodolphe Ollier, Quartier de l'Aleyssonne Veyras, 07000 Privas. Tél. (16) 75 64 32 67.

VENDS Commdore 64 Secam Péritel, lecteur de K7, moniteur monochrome HRG neuf Schneider,matériel en très bon état : 3000F. Livres et K7 jeux et autoformation au basic. Appeler Jacques Sauvaget au (16) 40 25 41 95.

ECHANGE jeux pour C64 avec 1541. Tél. (16) 83 21 22 24 après 18h30. Demander Philippe.

SPECTRUM

VENDS ZX Spectrum, interface ZX1, 2, peritel, NB, 2 microdrives, imprimante, joystick, programmes : 4000F. Laurent au (16) 74 33 60 92.

VENDS Spectrum 48K péritel, logiciels, livre de programmation de jeux, imprimante. Le tout pour 1800F. Ainsi qu'un tracteur Sharp 1000F, traduit français/anglais, anglais/allemand, allemand/français, existe module espagnol et japonais. *(NDLJC : Mais oui, un tracteur et alors ! En fait c'est un traducteur. Bonjour la faute de frappe !)*

ECHANGE programmes pour Spectrum 48K. Marie Garufi, La Petite Ardoise, rue Albert Lebrun, 26300 Bourg de Péage.

ECHANGE nombreux programmes pour Spectrum. Vends Ram-Turbo, joysticks. Charles Lattes, 32 avenue de l'Observatoire, 75014 Paris. Tél. (1) 43 35 46 80.

VENDS Spectrum "+", état neuf, interface joystick et joystick, une trentaine de K7 de jeu et des revues de programmation, valeur 4000F, vendu 1500F. Tél. (1) 42 09 69 85 après 19h.

VENDS ZX Sepctrum 48K péritel, très bon état, magnétophone spécial, livres, 30 logiciels, 1800F le tout. Jean Rampon, 41 rue de Gascogne, Rodilhan, 30230 Bouillargues.

VENDS ZX Spectrum "+", péritel, interface joysticks, 3 joysticks, livres, magnétophone, plus de 90 jeux, 1600F le tout. Christophe Chelstowski, avenue du général De Gaulle, 66320 Vinca. Tél. (16) 68 05 88 44.

VENDS pour ZX Spectrum 48K, modulateur noir et blanc, câble, 100F, jeux sur K7. J.C.Guillot, 1 rue de La Meunerie, 91160 Longjumeau. Tél. (1) 64 48 22 55 après 19h.

VENDS Spectrum 48K péritel, 500F, Spectrum "+" péritel, 700F, Multitech MPF2 péritel, 600F, le tout révisé en mars 86, cartouches Microdrive Spectrum et QL neuves, 20F pièce et 15F par 10. Patrice au (1) 39 79 05 06 après 19h.

VENDS ZX Spectrum avec magnéto, péritel, logiciels, 10 livres sur Sinclair : 1700F au (1) 48 61 09 33 et un TV couleur portable écran 34cm : 2800F.

VENDS pour Spectrum ZX1, imprimante, papier, nombreux programmes neufs, clavier SP, câble, péritel, micro-drive, micro-cartouches, nombreux livres : 2000F. Cherche Sinclair QL équipé. J.L. Le Carreres Tél. (&6) 96 37 01 62.

THOMSON

VENDS TO7/70, clavier mécanique, basic 64 et 128K, lecteur de K7, lecteur de disquettes 320K, contrôleur musique et jeux, manettes, logiciels originaux. Le tout : 7000F. Tél. (1) 43 48 19 08. Thierry Sbaïs.

ECHANGE programmes divers sur MO5. Jean-Michel Canestrier, avenue Edouard Grinda, lotissement Saïda, Bât.A, 06200 Nice.

ECHANGE logiciels sur Thomson MO5, TO7/70. David au (1) 48 49 48 82.

VENDS TO7/70, clavier mécanique, magnéto, prise péritel, extension musique et jeux, nouvelles manettes, cartouches (basic, Pictor, Threshold, Choplifter, Airbus), nombreux logiciels sur K7 originaux (Fox, Lorann, Runway, Las Vegas, Ass desass, Beach-Head, CAO, 5° axe...) nombreuses documentations et livres. Tél. (16) 78 40 47 16 le soir. Prix à débattre.

VENDS MO5, clavier mécanique, lecteur enregistreur, manettes de jeux, crayon optique, 4 livres : 2000F. Tél. (1) 48 91 68 29 après 20h et le week-end.

VENDS logiciels de jeux originaux sur K7 pour MO5 : Fox, Eliminator, 5° Axe, Minautore, Aigle d'Or, Poséidon, Air Attack, Karaté, Coliseum, Space Shuttle Simulator. Tél. (1) 34 84 60 12 après 17h30.

VENDS MO5 neuf, lecteur de K7, crayon optique. Prix à débattre. Tél. (1) 48 96 10 96.

VENDS TO7/70, Mémo 7 basic, clavier mécanique, lecteur de K7, contrôleur de communication, interface manettes de jeux Atari, 2 Quickshot II, 3 livres de programmation, nombreuses revues Tilt, SVM, Soft et Micro, l'Ordinateur personnel...), 8 disquettes vierges : 4800F. Olivier Morrier, Chemin du Pré Harbet, 38390 Montalieu-Vercieu. Tél. (16) 74 88 58 30. Tous les jours sauf le dimanche à partir de 8h jusqu'à 20h.

CHERCHE jeux pour TO7/70 à bas prix. Philippe Gesret 1 rue Alfred de Vigny 50120 Equeurdreville. Tél. (16) 33 93 89 11.

VENDS TO7, Mémo Basic, Mémo Assembleur, magnéto, extension mémoire, extension jeux et musique, livres, 2 jeux (Karaté et Judoka). Prix : 3600F. Davil Colin 19 rue Gal Patton 54270 Essey les Nancy. Tél. (16) 83 29 38 47 (après 19h).

VENDS TO7 ext. 16Ko, ancien magnéto, 2 joysticks, 5 jeux, (mes premiers mots croisés, Gemini, Trap, Pilot, Eliminator), 12 programmes, 2 livres (jeux en basic sur TO7, Initiation au basic TO7), carte basic. (Valeur 7000F.) Vendu 2000F. Tél. (1) 47 78 47 52 (après 18h) Sébastien Rey.

VENDS ordinateur TO7 Thomson, 2 logiciels. S'adresser au (16) 68 46 93 65, ou à Mr Galm avenue du Stade, Sallèle d'Aude 11590 Cuxac d'Aude.

VENDS interface imprimante MO5/TO7 : 300F. J.P. Alix Tél. (16) 35 83 68 72.

VENDS une cassette de 50 jeux : 150F. Tél. (16) 68 39 62 44. Thierry.

VENDS Thomson MO5, bon état, avec lecteur de K7, crayon optique, livre "le guide du MO5", contrôleur de musique et de jeux (2ème modulateur), nombreux logiciels. Le tout 3000F. Sylvain Krupicka 21 rue Jules Ferry 93220 Gagny. Tél. (1) 43 32 38 32 (vers 18h).

VENDS TO7 (83), lecteur K7, extension 16Ko, Mémo 7 Basic, documentation. Prix : 2000F. à débattre. Tél. (16) 29 94 02 39.

VENDS MO5 crayon optique, magnéto, interface manettes, 2 manettes, nombreux logiciels et livres. Frédéric Martins Tél. (16) 61 58 14 97.

VENDS Thomson TO7, basic, extension mémoire 16Ko, manettes jeux et son, cube basic, lecteur de programmes, 4 manuels, logiciels de jeux (Pulsar II, Synthétia, Androids, etc.) 2800F. Patrick Pigneret Tél. (1) 46 54 52 31.

VENDS TO7 clavier mécanique, 16 Ko, 8 Ko, LEP, Basic, livres, programmes : 3500F. Tél. (1) 34 67 14 62.

ECHANGE ou vends logiciel Thomson TO7/70 - MO5, le 5ème Axe, l'Aigle d'or, Yeti, Pictor, Buds 1.2.3, les 7 magiciens. Pas de copies. Ch. Siaud, 45 place de la Deffrie Aiffres, 79230 Pralecq. Tél. (16) 49 32 01 99.

VENDS lecteur enregistreur de logiciels pour TO7 et TO7/70. Nombreux logiciels, livre. manette de jeux avec extension, musique pour TO7 et TO7/70. Le tout 1300F. ou le lecteur 300F. Les manettes 250 F. les logiciels 600F. Pour tout renseignement téléphoner au (16) 82 53 65 14 et demander Jacques.

TI 99

VENDS Ti 99/4a péritel, Basic étendu, manettes de jeu, câble magnétophone, logiciels, listings, K7 de programmes, 1300F. Olivier au (16) 48 31 35 86.

VENDS pour Ti 99, mémoire 32K externe, 650F, Logo avec manuel français, 600F, Basic étendu français, 650F, modules Wumpus, Tombstone, Vidéo games 1, Munch man, Parsec, Invaders, 100F l'un. Tél. (16) 75 55 23 32.

ACHETE pour Ti 99/4a, à prix intéressant, modules, Basic étendu, budget familial, logiciels d'aventure. Jacques Raillards, 17 rue St Louis, 93250 Villemomble. Tél. (1) 48 55 14 41.

VENDS poignées de jeu pour Ti 99/4a, état neuf, notice d'emploi, 120F. Christophe Marsal, 55 rue des Allemands, 57000 Metz. Tél. (16) 87 36 03 61.

VENDS Ti 99/4a, magnétophone Lansay, cordon, manettes de jeu, Basic étendu, manuel français, mémoire 32K, modulateur sécam, modules, documentations et plusieurs livres, 3600F à débattre. Tél. (16) 95 60 06 84.

VENDS Ti 99/4a, adaptateur sécam, 800F, nombreux modules et accessoires. Tél. (1) 45 83 16 88 à partir de 17h.

VENDS Ti 99, Basic étendu, année 83, boîtier d'extension, lecteur de disquettes, extension 32K, Logo, editeur assembleur, cordon, magnétophone, Echecs, 6 modules de jeu, K7, livre, 5000F. 17 avenue du Centenaire, 94210 La Varenne.

VENDS pour Ti 99/4a, carte contrôleur et lecteur simple face simple densité, divers modules, prix à débattre. Tél. (1) 42 03 55 24.

VENDS Ti 99/4a, Basic étendu, Mini mémoire, cordons, poignées, Basic par soi-même, 11 jeux, livres de programmation, 3000F. Didier Guezenec au (1) 48 58 68 30 après 18h.

VENDS Ti99/4A, basic étendu, manettes de jeux, modules Microsurgeon et Driving Demon, K7 Le Basic par soi-même, livre 50 programmes : 1000F. Jean Frecom, 25, Cité EDF de Pizançon, 26300 Bourg-de-Péage. Tél. (16) 75 70 20 34 poste 47.

CHERCHE correspondant(e)s pour échange de programmes sur Ti99/4A. Michaël Hebert, 40, allée Chantecler, 59650 Villeneuve d'Ascq.

VENDS pour Ti99, basic étendu, manuels français et anglais, documentation et divers programmes sur K7 : 500F. 4 modules éducatifs (calcul), gestion budget familial : 200F. Tél. (16) 75 43 09 41 après 18h.

VENDS Ti99, basic étendu, magnéto, cordon, joystick, 2 jeux en basic étendu et nombreux en basic simple, 4 livres sur le basic Ti, K7 basic par soi-même, une cartouche. Le tout 1500F. Tél. (1) 43 32 89 79 après 18h.

ZX 81

VENDS ZX81, coffret l'Initiateur, extension 32K, Memotech, peu servi : 480F. Tél. (16) 20 24 98 70 après 18h.

VENDS 3 livres L'assembleur facile du Z80, Programmes en assembleur (illustré pour le jeu d'instruction du Z80), Langage machine, Trucs et astuces sur ZX81. Prix à débattre. Emmanuel Branchereau, 7, avenue de la Comète, 44200 Nantes. Tél. (16) 40 34 23 50.

VENDS ZX 81 avec mémoire 16K, interface manettes, 3 livres, 10 revues : 1000F. Serge Espinasse, 196, rue Costa de Beauregard, 73000 Chambery. Tél. (16) 79 75 04 43. *(NDLJC : Attention, cette annonce est déjà passée avec un bug dans le téléphone.)*

DIVERS

VENDS imprimante CBM 803, Virgule Senior, quelques programmes, garantie 1 an, 2000F. Pascal Martin, 120 bis rue des Pyrénées, 75020 Paris. Tél. (1) 43 72 37 26.

CHERCHE moniteur couleur haute définition (640x200 au minimum), péritel, style Eurêka HR14, pour affichage en 80 colonnes, pour 2000F. Thierry au (16) 41 61 00 94.

ECHANGE programmes, liens durables, réponse assurée. Eric Lettermann, 1 rue Docteur Schweitzer, Conleau, 56000 Vannes. Tél. (16) 97 40 66 73.

VENDS Sharp PC 1500, imprimante CE 150, module 8K, 6 K7 de programmes, 7 livres, nombreux listings, le tout en très bon état, 1600F. Possibilité d'échange contre un drive 1541 pour CBM. J.Bertrand, 83 avenue Mozart, 75016 Paris.

VENDS Sanyo 550 +, avec lecteur 360K double face, MS-DOS 2.11 et Basic, France Texte, ADR 16, Unicalc, Dbase II, assembleur ASM 86 avec 3 volumes sur la programmation du 8088, Turbo Pascal, Easywriter, nombreux utilitaires IBM, jeux Cashman avec manette, 11000F à débattre, en prime : 20 disquettes vierges. Frédéric Simonotti, 23 rue des Brizeaux, 79000 Niort. Tél. (16) 49 24 51 50.

CHERCHE Sharp PC1450 ou PC1401, CE126P, pour 1100F. Christian Massire au (1) 43 45 92 93.

VENDS 2 Vector MZ type 3005, 2 disques durs 5 Mo, Wordstar, Multiplan, Compatibilité Scope, logiciels sous CP/M. Emmanuel Gonzalez, 13 rue Sadi Carnot, 06600 Antibes. Tél. (16) 93 33 63 84.

VENDS Laser 200, manuels, alimentation, câbles, extension mémoire 64K, manettes de jeu, magnétophone, en très bon état, 12 K7 de jeux et utilitaires, valeur 3490F, vendu 2200F. Serge Crinquand, Bar Restaurant Le Relax, Brenthonne, 74890 Bons en Chablais.

VENDS VG 5000 sous garantie, très bon état, magnétophone 06625, cordons, logiciels, guide d'utilisation, modulateur sécam. Tél. (16) 48 61 38 07.

VENDS machine à écrire électronique, portable, Canon S 60, de novembre 85, 2K de mémoire, valise, adaptateur secteur, module écriture, 2500F à débattre. Tél. (1) 46 70 30 54.

VENDS imprimante Seikosha GP500A neuve avec 1000 feuilles de papier, divers accessoires, valeur 2600F, vendu 2000F à débattre. Tél. (1) 42 63 50 93.

VENDS magnétophone à K7 Philipps N2235, valeur 650F, vendu 350F. Vends nombreuses revues, SVM, Micro 7, HHHHebdo, et autres revues d'informatique, prix à débattre. Pascal Guiller, 41 rue du Chemin Vert, 37300 Joue les Tours.

VENDS Sanyo 855 de janvier 86, compatible IBM, 8086, 512K, 2 lecteurs de disquettes, écran monochrome, langages, 17000F. Tél. (16) 49 22 66 29.

VENDS HHHHebdos du 63 au 113, 5F l'un. Patrick Martigny au (1) 46 38 79 60.
(NDLJC: Oh lui, il vend des hebdos à 5 balles. Vous vous rendez compte? Bientôt ils vont coûter 1 franc. Là j'achète !)

VENDS roue avant complète d'XT 250 modèle 82, 500F. Tél. (1) 42 26 41 63.

CHERCHE contacts sérieux sur Sanyo 555. Serge Piguet, 82, rue du Bois Hardy, 44100 Nantes.

VENDS 1541, garanti jusque fin octobre 86 : 1200F. André Bernardo, 89, boulevard Aristide Briand, 13300 Salon de Provence. Tél. (16) 90 56 09 65.

VENDS Sharp MZ700, magnéto K7, 6 jeux, imprimante (très peu servie) avec rouleaux de papier. Valeur 6200F, vendu 3000F. Tél. (16) 44 78 76 86 ou écrire à Lenny Cartier, Ravenel, 60130 St Just en Chaussée.
(NDLJC : Moi je connais l'endroit où il habite. Tralalère ! ! !)

CHERCHE super mec qui m'échangerait moniteur monochrome contre un couleur. Pierre au (16) 21 28 29 22.

ECHANGE mon TO7, cartouche basic, magnéto, livre, contre un PC1500 Sharp. Sony au (16) 45 61 50 34.

ECHANGE jeux pour MSX. Appeler au (1) 48 66 85 70 après 18h.

VENDS K7 Vectrex prix à débattre. Echange K7 jeux pour 464 et vends divers originaux. Régis Casciano Tél. (1) 39 92 08 49.

VENDS Synthé Korg PS61 : 6500F. Orgue Casio 701 : 3000F. Cherche possesseurs de MSX avec lecteur de disquettes pour échange de programmes. Dominique Petter, 13, allée Professeur Monod 93600 Aulnay sous Bois.

VENDS lecteur de disquette (DD1) avec logiciels au choix : 2500F. Echange divers programmes sur disk. Michel au (1) 42 41 40 24. après 18h30.

Directeur de la Publication rédacteur en chef
Gérard CECCALDI
Directeur Technique
Benoîte PICAUD
Rédacteur en Chef Adjoint
Michel DESANGLES
Rédaction
Laurent BERNAT
Secrétariat
Martine CHEVALIER
Maquette
Jean-Marc GASNOT
Jean-Yves DUHOO
Dessins
CARALI
Editeur
SHIFT Editions
24 rue Baron
75017 PARIS
Tel : (1) 42 63 49 94
Distribution NMPP
Publicité au journal
Tel : (1) 42 28 58 27
Commission paritaire 66489
RC 83 B 6621
Imprimerie
DULAC et JARDIN S.A.
Evreux



INCROYABLE !

MÊME LES JAPONAIS N'EN REVIENNENT PAS

DU SONY A 950 FRANCS ! !

STANDARD MSX

SONY HIT-BIT

- CLAVIER AZERTY.
- 3 LOGICIELS INTEGRÉS :
  - ADRESSE (carnet d'adresses).
  - PLANNING (agenda).
  - MEMO (bloc note pouvant être utilisé comme "Mini Traitement de Textes").
- NOTICES EN FRANÇAIS.
- FOURNI AVEC CÂBLE MAGNÉTO.

750 FRS. POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

EN CADEAU XYZOLOG (K7) LE JEU ★★★

BON DE COMMANDE A ENVOYER A S.E.H. 160 rue Legendre 75017 Paris.

SONY HIT-BIT 950 F. ☐ PRIX SPECIAL CLUB HEBDOGICIEL 750 F. ☐

N° CARTE.................

NOM : ....PRENOM : ....

ADRESSE : ....

CODE POSTAL : ....VILLE : ....

Participation aux frais de port 30 F. Matériel Garanti 1 an pièces et main d'œuvre.

Règlement par : chèque ☐ CCP ☐ Mandat ☐

DEUX SUPER-CONCOURS PERMAMENTS

20.000 francs de prix au MEILLEUR LOGICIEL du MOIS et un VOYAGE pour 2 personnes en CALIFORNIE au meilleur logiciel du TRIMESTRE.

Un concours de plus ! Rien de bien original dans cette formule, pourtant nous essayons de faire quelque chose de différent : nous organisons un concours permanent tous les mois et tous les trimestres ! Et avec des prix dignes des programmes que vous allez nous envoyer ! De plus, ce seront les lecteurs eux-mêmes qui voteront pour leurs programmes préférés sur la grille récapitulative mensuelle. Pas de jury, pas de décision arbitraire, HEBDOGICIEL n'intervenant que dans le choix des programmes qui devront être ORIGINAUX et FRANÇAIS. Si votre programme n'est pas tout à fait au point, un de nos spécialistes vous dira comment l'améliorer pour nous le proposer à nouveau. Pour participer, il vous suffit de nous envoyer vos programmes accompagnés du bon de participation ainsi que de toutes les explications nécessaires à l'utilisation de ce programme. Bonne chance !

Règlement :

ART.1 : HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur programme du mois et du trimestre.

ART.2 : Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quel que soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel en cassette ou disquette accompagné d'un bon de participation découpé dans HEBDOGICIEL constitue l'acte de candidature.

ART.3 : La rédaction d'HEBDOGICIEL se réserve le droit de sélectionner sur la base de la qualité et de l'originalité les logiciels qui sont publiés dans le journal.

ART.4 : Ce sont les lecteurs qui, par leur vote, déterminent les meilleurs logiciels mensuels et trimestriels.

ART.5 : Le prix alloué pour le concours mensuel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours mensuel.

ART.6 : Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours trimestriel.

ART.7 : Le présent règlement a été déposé chez Maître Jaunâtre, 1 rue des Halles, 75001 Paris.

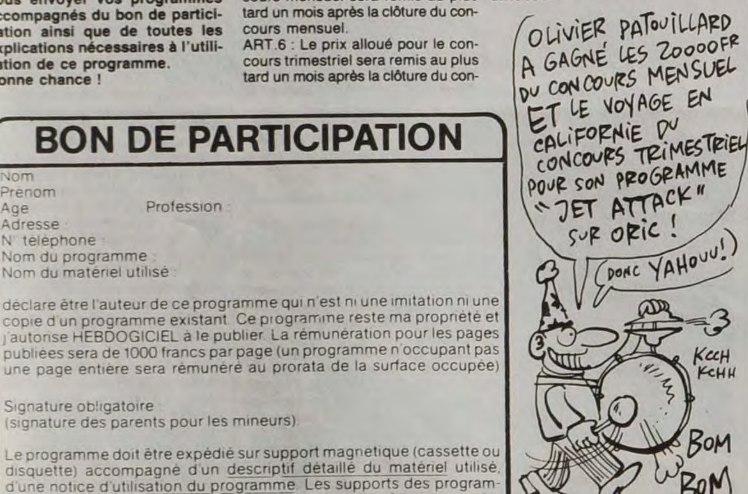
ART.8 : HEBDOGICIEL se réserve le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en avisant les lecteurs un mois avant.

ART.9 : La participation au concours entraîne l'acceptation par les concurrents du présent règlement.

HEBDOGICIEL : 24 rue Baron 75017 PARIS.

Sera déclaré gagnant le programme qui aura obtenu le plus fort pourcentage de vote par rapport à la totalité des programmes reçus pour un même ordinateur.

Ainsi, pas de favoritisme pour les ordinateurs plus puissants ou très diffusés.



BON DE PARTICIPATION

Nom :
Prénom :
Age : Profession :
Adresse :
N° téléphone :
Nom du programme :
Nom du matériel utilisé :

déclare être l'auteur de ce programme qui n'est ni une imitation ni une copie d'un programme existant. Ce programme reste ma propriété et j'autorise HEBDOGICIEL à le publier. La rémunération pour les pages publiées sera de 1000 francs par page (un programme n'occupant pas une page entière sera rémunéré au prorata de la surface occupée).

Signature obligatoire :
(signature des parents pour les mineurs).

Le programme doit être expédié sur support magnétique (cassette ou disquette) accompagné d'un descriptif détaillé du matériel utilisé, d'une notice d'utilisation du programme. Les supports des programmes publiés sont conservés, n'oubliez donc pas d'en faire une copie.

SALUT LA PROMO

UNE PROMO TU L'AS VAUT MIEUX QUE DEUX PROMOS TU L'AS, DANS LE BABA !

Vous détestez votre libraire ? Bravo ! Salut la Promo est faite pour vous. Chaque semaine les plus malins d'entre vous pourront profiter d'une offre spéciale mais aussi nous commander tous les albums de bandes dessinées de leur choix. En plus, chaque album donnera droit à un point-cadeau, plusieurs points-cadeaux donnant droit à un album de bandes dessinées gratos (3 points pour "les robinsons du rail" de Franquin, 5 points pour "Kamasutra" de Jacovitti, et 8 points pour "Pin-Up, toutes les pinups du siècle"). Comment commander ? Très simple, sur la liste des albums publiées chaque semaine, prenez les prix, ajoutez 10 francs de port si vous n'en commandez qu'un ou 6 francs par album s'il y en a plusieurs, et renvoyez-nous le coupon-réponse avec votre paiement. Attention, à partir de 4 albums, le port est gratuit et à partir de 240 francs vous recevrez gratos le mensuel "Spot BD".

Salut les lampes.
Je suis mal. Je vais faire une promo pour un album qui n'a pas besoin de promo pour se vendre : La femme-piège, de Bilal. Superbe. Le truc qui fait chaud au cœur, qui fait penser qu'on a pas consacré sa vie à la bd pour rien.
Bon, si vous me faites le plaisir de me le commander et plus vite que ça, je vous offre une superbe repro (sous-entendu : duction) de la couverture, grand format, 50x70 ou à peu près, bicoz j'ai pas ma règle sur moi, mais grande quand même, et en couleurs, parce qu'une repro noir et blanc d'un truc en couleur, je vois pas l'intérêt.
Normalement, ici, je case le coup des cadeaux supplémentaires, mais tout est déjà expliqué dans le texte ci-quelque part, alors c'est pas la peine.
La semaine prochaine, en exclusivité, je vous raconte ma vie.

☐ C'est avec le plus grand plaisir que je recevrai cette repro couleur de la couverture de La femme-piège. Pardon ? Faut commander l'album aussi, et le payer ? Mais bien volontiers, voyons, c'est tout naturel.

☐ Et en plus, je vais vous prendre quelques albums, un de chaque, par exemple. Veuillez trouver la liste ci-jointe.

☐ Et puis pour finir, vous me mettrez un petit catalogue gratuit.

Album	Prix
L'HOMME A LA VALISE	45,00
CLARKE ET KUBRICK 1	39,50
CLARKE ET KUBRICK 2	39,50
CLARKE ET KUBRICK 3	39,50
LES HARPES DE GREENMORE	100,00
AVANT GUERRE	39,00
LA FEMME DU MAGICIEN	72,00
KRAKEN	69,00
LA COMÈTE DE CARTHAGE	42,00
TRAGIQUES DESTINS	49,00
BLOODI ET LES RONGEURS	32,00
CONTES PERVERS	59,00
LE RIGE	56,00
MAESTER ET BOULES DE GOMME	45,00
MORBUS GRAVIS	59,50
PAS DE DEO GRATIAS POUR ROCK MASTARD	65,00
L'HORLOGER DE LA COMETE	33,00
REBEL - PEPE MORENO 1	45,00
ZEPPELIN - PEPE MORENO 2	45,00
JOE'S AIR FORCE - PEPE MORENO 3	52,00
LE PRIVE D'HOLLYWOOD - BERTHET 1	33,00
MORTES SAISONS - BERTHET 2	33,00
COULEUR CAFE - BERTHET 3	33,00
LE THEOREME DE BELL	49,00
L'ANGE CARNIVORE	70,00
DETOURS	52,00
LE MAL DE L'ESPACE	52,00
TOUFFU	40,00
CONAN DOYLE	40,00
LE DUEL DES IDOLES	33,00
LA FIN DU MONDE...	59,00
MA ATTAWAY	33,00
PLUS MORT QUE MOI...	28,00
SES ADIEUX A LA SCENE	33,00
LA FEMME PIEGE	69,00
TON AMIE CHANTAL	78,00

Nom : ....
Prénom : ....
Adresse : ....

Code postal + Ville : ....
Envoyez ce bon à : **IMPRESSION** 3 impasse du Colombier 95230 SOISY.

131



EBDITO

Un jour, je prendrais le pouvoir dans ce maudit canard. Je virerai la téloche, le cinoche, l'informatique, les listings à la con, les infos dont tout le monde se fout et le reste. Je ferai un canard uniquement consacré à la bd. Ça vous pend au nez, bande de veinards. Bilal viendra me filer des couvertures pour que je ne dise pas de mal de ses albums, Pétillon me fera douze histoires par semaine, je pourrai envoyer Berthommier, Gaudo, Piroton et Cauvin aux pommes, et Coucho pourra faire des albums sur Dalida. Un jour. En attendant, la routine : y a des bons albums et des pas bons albums, et si j'étais vous, je lirais les bons et je laisserais tomber les pas bons. Mais faites comme vous voulez, profitez-en, tant que je ne suis pas maître du monde.

Milou.

BD Parade!

L'HOMME A LA VALISE	GOOSSENS	18
LA FEMME DU MAGICIEN	BOUCQ/CHARYN	17
TRAGIQUES DESTINS	VUILLEMIN	17
ZEPPELIN	PEPE MORENO	17
CLARKE ET KUBRICK 3	FONT	17
CLARKE ET KUBRICK 2	FONT	17
PAS DE DEO GRATIAS...	BOUCQ/DELAN	17
MORBUS GRAVIS	SERPIERI	17
LA FEMME PIEGE	BILAL	17
LE THEOREME DE BELL	SCHULTHEISS	17
MAESTER ET BOULES DE GOMME	MAESTER	17
LA FIN DU MONDE EST POUR CE SOIR	PETILLON	17
MORTES SAISONS	BERTHET/ANDREAS	17

!!! OUAIS! — !! M'OUAIS... — ! BOF... — BEURK!



BOUM.

Je vais pas m'étendre, Bilal a beau faire toujours pareil, c'est toujours *de mieux en mieux*. Avec l'album, on a un faux Libé daté de 1993, qui recoupe l'histoire qui se passe en 2025. Ça délire complètement, dans le genre de Philip K. Dick, donc de façon géniale. C'est presque parfait. Je ferme ma gueule, ça vaut mieux, je vais dire des conneries.



LA FEMME PIEGE de BILAL chez DARGAUD, 69 pilules de HLV.

BEURRE VALABLE



J'aime bien Butterworth, parce que c'est l'un des rares dessineux de bd britanniques, que j'aime bien les britanniques et que j'aime bien Butterworth. C'est tout à fait particulier, donc ne vous attendez pas à être de mon avis. Les dessins ressemblent à des peintures, le scénario à du Guy l'Eclair et les pages à du papier (je savais pas comment finir ma phrase). On vogue d'anachronisme en archaïsme, de poulet en enclume et je sais toujours pas comment finir ma phrase. On sent jaillir de toutes



les pages une envolée lyrique genre Wagner en musique, ou je sais pas qui en n'importe quoi d'autre (j'ai pas trouvé d'autres comparaisons). Ecoutez, je suis désolé, mais j'ai vachement de mal à terminer mes phrases, je sais pas pourquoi. Donc, fin de l'article, mais sachez que j'aime bien.

LES CINQ EPREUVES de DON LAWRENCE et BUTTERWORTH chez GLENAT, 36 gladiateurs à hélices.

PLUS DÉTERMINISTE QUE WILLEM, TU MEURS !



Je vais encore vous casser les bolloques avec Willem, les ptis mectons. J'aime bien, figurez-vous. Willem, c'est encore un de ces tarés genre Goossens pour lesquels je me bats : il te faut quinze ans pour rentrer dedans, c'est abscons, obscur, compliqué, difficile, tu comprends rien au dessin, tu vois pas où ils veulent en venir avec leurs histoires à la con et une fois que t'as eu le déclic, hop, ça y est, c'est parti, tu trouves ça génial. Mais voilà, faut avoir le déclic. Et c'est comme tout : c'est une habitude à prendre. Donc, si vous aimez pas Willem (excuse-moi, je vous tutoie, je te vouvoie, fais pas gaffe, mets ta sauce par dessus et laisse-moi me planter dans mes adressages indirects post-indexés), le seul moyen pour arriver à comprendre ce qui est génial dans ses planches, c'est de le lire sans arrêt. Au bout d'un certain temps (indéfini, ça dépend des gens), tu aimeras. C'est comme ça. Et là, vous comprendrez.



PLUS MORT QUE MOI TU MEURS de WILLEM chez FUTURO, 28 pages de la Pleïade.

MUERTA KILL

Treizième album de Jean Valhardi. Gégène décide de mener une carrière de chanteur à succès (et y arrive, si ce n'était les menaces d'un groupe mystérieux, on se demande comment). Si vous avez raté le début, essayez de rater la fin aussi.

LE DUEL DES IDOLES de JIJE et MOUMINOUX chez DUPUIS, 33 pneus.

POURQUOI ?



Voilà quelque chose de fort bizarre. "Ton amie Chantal" est un album à la gloire de Chantal Goya, comme il y en avait eu un à la gloire d'Hergé. Seulement, Hergé je comprends, Goya je comprends moins. Pourquoi pas Mader, tant qu'on y est ? *Et devinez qui a participé à* ça ? Je vous le donne en mille, en quinze milliards, même. Allez, devinez au moins qui a fait la couverture. Alors ?

Non, vous ne devinerez jamais, même si vous y passez cinquante ans. C'est Coucho. Pour sortir de son dessin habituel, il a décidé de faire un collage, une sorte d'essai. D'ailleurs, c'est lui l'instigateur de l'album (devinez qui est le gérant des éditions de quatre heures ?). Il a réuni des gens aussi différents que Loustal, Serge Clerc, Yves Chaland, Moebius et Floc'h qui ont tous



bossé sur les textes de Jean-Jacques Debout.
Je m'interroge.

TON AMIE CHANTAL de plein de gens chez EDITIONS DE QUATRE HEURES, 78 balles (en plus, c'est cher !)

ONE MORE TIME



Je me demande comment fait Cauvin. Parfois, j'ai l'impression que je lis un de ses albums toutes les demi-heures. Il produit à une vitesse inimaginable. Remarque, c'est un peu normal : il adapte. Il a l'idée d'une mère pour Jack Attaway ? Aussitôt, le Tuniques Bleues suivant écopera d'une mère, et toutes les séries qu'il a en cours auront une mère dans l'histoire. Ça s'appelle *du recyclage*.

Donc, dans cet album (que j'appellerai dorénavant "cet album" pour des raisons de commodité), Jack Attaway, le gorille, hérite d'une mère. Vous savez comment elle s'appelle ? Ma Attaway, comme Ma Dalton. Parce qu'il faut vous dire que c'est une autre de ses recettes : il pioche ses idées un peu partout, *dans la nature, et surtout dans les* albums de ses petits copains. Tout





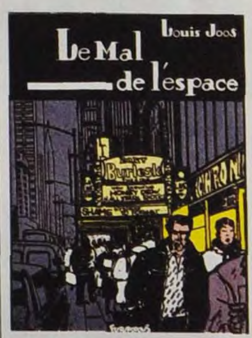
s'exploque. Donc, c'est un peu nul. Voilà. Les petits enfants seront contents.

MA ATTAWAY de BERCK et CAUVIN chez DUPUIS, 33 tuniques.

NOT BAD



Louis Joos est le genre de dessinateur qui dessine mal, mais qu'on



aime bien quand même parce qu'il y a quelque chose qui pointe sous la maladresse. Il abuse un peu trop des jets d'encre de chine, le tout est très noir mais on s'habitue très vite. Ce sont plusieurs petites histoires (à quand une seule grande ?), dont une qui bénéficie d'un scénar de Frank, qui se marie très bien avec la noirceur du trait, pas Frank, son scénar, je sais pas si vous me suivez.

Disons que c'est un album qu'on *peut lire* en écoutant un saxo langoureux bien calé au fond d'un fauteuil en velours avec un verre de whisky à la main, et les emmerdes qui vont pas tarder à tomber. Histoire de se mettre dans l'ambiance.

LE MAL DE L'ESPACE de JOOS chez FUTURO (grand format, vaut mieux prévenir), 52 hics.

COMME D'HABITUDE

Bon, c'est le onzième album de Jess Long, dessiné par Piroton, c'est en quelque sorte un polar en bd, sans plus. Celui-ci est composé de plusieurs petites histoires. Long appartient au FBI, il enquête pour le FBI, il démantèle des réseaux de drogue, trouve des meurtriers, rend la justice et tire exactement à la même vitesse que son ombre. C'est certainement très bien pour les gens *qui aiment les Jess Long.*

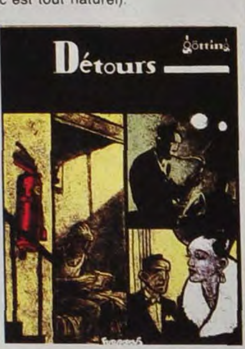
SES ADIEUX A LA SCENE de PIROTON et quelques scénaristes chez DUPUIS, 33 balles... de colt.

SALUT LA PROMO
VOIR PAGE 21

BOT NAD



Ben, faut voir la critique du Joos. C'est un peu pareil, à quelques subtiles différences près : Gotting dessine mieux que Joos. Son frère dessine pas mal aussi. Ils se sont mis à deux pour cet album. Et c'est bien. Je suis même surpris, d'ailleurs. "Crève-Cœur", qui a obtenu un prix à Angoulême, était un peu trop noir à mon goût. J'aimais bien, mais quelque chose me retenait. Là, hop, y a plus de noir, c'est beau comme du Kamion, clair, lumineux, presque. Et les pages intercalaires du frangin ressemblent carrément à du Clerc ou du Chaland, mais mieux. Donc, cet album bénéficie de mon aval (non, ne me remerciez pas, c'est tout naturel).



DETOURS de GOTTING chez FUTURO (big format), 52 nuncs.

PETILLON DE JOIE



Petillon, je me demande ce qu'il fout. J'ai l'impression qu'il ne dessine que lorsqu'il est acculé, lorsqu'il n'a plus de blé et que son éditeur le relance tous les quarts d'heures. Et il sort un album de temps en temps, rarement, il distille, le bougre, il laisse tomber parcimonieusement une goutte étincelante dans le sombre flot noirâtre de la bd (j'aurai pu en faire deux paragraphes, mais je trouve que ça fatigue).



Bon, alors c'est complètement génial, voyez-vous. Complètement. Tiens, un exemple. Une planche qui s'appelle "Ramon le justicier saxophoniste". D'abord, Ramon a exactement la tête de Zorro. On voit une superbe nana attachée à un poteau, entourée de deux gros malfrats qui vont visiblement lui faire sa fête. Dehors, Ramon est attiré par les cris. Aussitôt, il saisit son saxo et commence à jouer en se précipitant vers le lieu du délit. Il tombe dans la pièce par le toit et commence à jouer du saxo en prenant les mimiques de n'importe quel joueur qui se respecte (en se tordant dans tous les sens). Les vilains s'entreregardent, ont une mimique d'impuissance alors que Ramon continue sa sérénade, puis lui écrasent la gueule à grands coups de poings. Image suivante : Ramon est à l'hosto, et le médecin lui dit : "Je crois qu'il va vous falloir choisir, Ramon. La justice OU le saxophone."
Tout est comme ça. Le pied.

LA FIN DU MONDE EST POUR CE SOIR de PETILLON chez ALBIN MICHEL, 59 saxos.

DÉFAUT

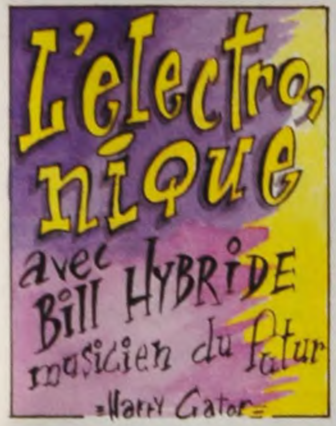


Ernst est affligé d'un tic gênant : il cligne de l'œil sans arrêt. La preuve, voici son "sixième clin d'œil". Selon moi, il ferait mieux d'aller chez un ophtalmo en vitesse, parce que ça



vole pas haut, ses clins d'yeux. C'est même carrément nul. Non, je vais pas être méchant pour rien, comme ça, gratuitement. Il y a une bonne page, qui est très bonne. Pour que vous ne soyez pas obligé de vous payer le bouquin pour la voir, je vous la raconte : c'est la sortie des studios Walt Disney, et tous les gens qui sortent portent des oreilles de Mickey. Voilà. Tout le reste de l'album est intégralement, totalement, irrémédiablement, incommensurablement nul. C'est vraiment des gags très bêtes. Je me demande comment quelqu'un peut être assez bête pour faire des gags comme ça. D'habitude, là, j'arrête la critique, mais cette fois-ci je ne peux pas : c'est trop nul. Il faut que je le crie, que je le proclame : c'est exactement pareil que Génial Olivier. Maintenant, je peux arrêter.

SIXIEME CLIN D'OEIL de ERNST chez LOMBARD, 46 nuls.


L'electronique
avec Bill Hybride musicien du Futur
=Harry Gator=


RONIC 2000
Synthés boites à rythmes
SEQUENCERS
hé hé... une petite merveille!
Si!


ha ha!!!






HA HA HA
GLUP!


RONIC 2000
SYNTHÉS
hé hé... le Top niveau!


ha ha ha... a moi le Grand echiquier!! les Jeux de 20heures!

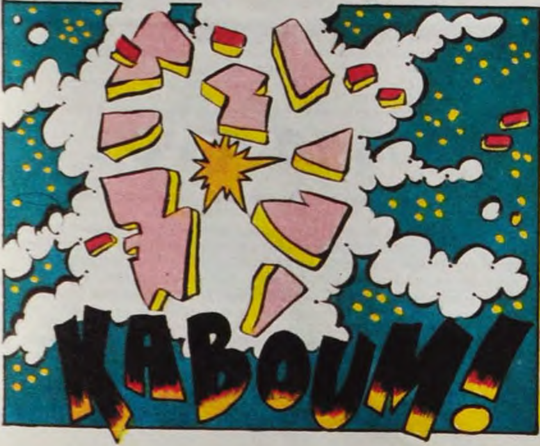

Hi Hi Hi Hi


enfoncé Jarre!






beleb beleb..
EMERG
ALARM
ALER
CRRR..


KABOUM!


G!
=Harry Gator 86=


CLONK!
Gling
KATRINA
Grrr.... je reviendrai!
Fin

MUSIQUE

EDITO

James Brown donnait une
conférence de presse à Paris
le 16 avril.
Il nous y a appris qu'il avait certainement
rencontré spirituellement Bach
et Beethoven et les a d'ailleurs invité
à le rejoindre par l'esprit quand ils le voudraient.
On comprenait également que sans lui,
Prince et Michaël Jackson auraient eu bien du mal à trouver l'inspiration.
Il nous annonçait la sortie d'un livre sur sa vie
au mois de juin, ainsi que la parution prochaine d'un nouvel album.
A la question : "Savez-vous faire la cuisine ?"
James Brown répondait : "Je laisse cela aux femmes."
A celle : "Quel serait votre message aux mouvements féministes ?"
sa réponse était : "It's a man's world !"

BEN



PRINCE AND THE REVOLUTION

Parade (WEA)



On a beau essayer de prendre le temps pour parler d'un tel album, la musique de Prince reste toujours aussi indéfinissable. A la moindre tentative, elle vous glisse des doigts, s'échappe vers un autre horizon qui détruit vos efforts de rationalisation à néant. Contrairement à ce que certains pensent, il ne me semble pas que le projet de Prince soit de nous égarer volontairement. ce que je crois définitivement, c'est qu'il est un véritable génie, au même titre qu'un Mozart (si vous voulez). Prince a tout compris de ce que les nouvelles technologies pouvaient apporter à la musique d'aujourd'hui, et surtout que le son ne pouvait plus se passer d'image. Partant, il réinvente les fondements mêmes qui ont permis à tous les musiciens pop d'écrire des chansons depuis trente ans. Ce qui lui permet d'intégrer n'importe quel élément, qu'il vienne du R&B, du jazz, du classique contemporain... et de le faire entièrement sien, sur un mode particulièrement original. Prince, c'est l'avant-garde personnifiée et ça s'écoute, ça se danse, ça se regarde comme rien d'autre. C'est gééééniaaaal quoioioi !

JAMES BROWN

LIVE IN FRANCE

Dans la foulée de son nouveau hit "Living in America", tiré de la B.O. de "Rocky IV", le "Parrain de la Soul" déboule en France pour un raid de sept concerts dont lui seul a le secret. James Brown sur scène, c'est une expérience qu'il faut avoir connue au moins une fois dans sa vie. Il faut avoir senti monter l excitation et la chaleur pendant les interminables minutes où son orchestre, tout en vestes pailletées et sourires Hollywood, est préposé à préparer l'ambiance. Il faut avoir bondi et hurlé, lorsqu'annoncé par une harangue débitée crescendo apparaît enfin "Mister Jaaaaames Browowown !" Il faut avoir, à ce moment précis, senti l'irrésistible poussée d'adrénaline s'épandre vers toutes les extrémités de votre corps, alors que dans un premier cri, Mister Dynamite empoigne son micro. Il faut enfin s'être laissé emporté par la spirale extatique de la foule des danseurs en transe, tétanisée par les mélopées rythmiques que seul Monsieur Soul a jamais eu le pouvoir de créer. "Hallucinant !" commentait Gainsbourg, en se souvenant du premier show de James Brown auquel il assistait au début des années 70. Et le dernier passage du Godfather en France il y a cinq ans confirmait cet avis éclairé. Les deux hommes sont nés la même année 1928, mais c'est peut-être là un de leurs seuls points communs. A l'origine, James Brown n'est en fait qu'un pauvre petit nègre cul-terreux du Tennessee. Il devait vivre une jeunesse miséreuse et délinquante à Augusta, mendiant, rabateurs pour putes puis apprenti boxeur.

SHOW DEVANT
★ JAMES BROWN, le 25/4 : Toulouse, le 26/4 : Montpellier, le 27/4 : Marseille, le 29/4 : Bordeaux, le 30/4 : Nantes.

Adolescent, après avoir déjà goûté de la tôle, il décide d'essayer de s'en sortir, se joint à des groupes de gospel, apprend à jouer de l'orgue et de la batterie. Il forme son premier groupe en 1952. Déjà il en veut et attiré par la renommée de Little Richard, il s'installe à Macon, où ce dernier est en train de démarrer une carrière hors du commun. En 1955, Little Richard s'envole vers les sommets du succès, largant par la même occasion son manager, que James Brown s'empresse de récupérer. Il est alors à la tête d'un orchestre de cinq membres, "The Famous Flames", avec qui il enregistre un premier tube, "Please Please Please", en 56. Signé par King Records, il lui faudra pourtant trois ans avant de parvenir à décoller grâce à "Try Me", son onzième enregistrement, dont le million d'exemplaires vendus lui permet in extremis de ne pas être viré par le patron de sa maison de disques. Ce succès lui vaudra d'être engagé sur une tournée en première partie de Ray Charles et Little Richard. James Brown tient là l'occasion idéale de se faire remarquer auprès du public et la saisit lors d'un concert mémorable dans le New Jersey. Depuis plusieu.s années, il a mis au point un jeu de scène particulièrement éprouvant pour lui-même et pour les nerfs des spectateurs, sur son premier morceau de bravoure "Please Please Please". Ce soir-là, il parviendra à déclencher une véritable hystérie générale: pendant plus de cinq minutes il tombe sur les genoux... Please !... il se roule par terre... Please !... il se traîne à plat ventre... Please !... il grimpe sur la sono... Please !... se hisse vers les cintres... Please !... le public hurle... Please !... il tombe raide, comme mort... Please !... les filles éclatent en sanglots... Please !... il fait durer l'effet... Please !... et soudain se relève. C'est le délire ! Depuis, ce jeu de scène est devenu un 'must' à tous ses concerts.

C'est de 59 à 62 que va naître le véritable son James Brown, développé sur onze tubes successifs. Quatre années qu'il va employer, grâce à sa "James Brown Revue" réunissant orchestre, chanteurs, danseurs et comédiens, à façonner son look (cheveux défrisés, costumes insensés) et sa légende (le patron de show le plus facho du business, taxant ses musiciens pour la moindre fausse note ou le moindre retard). Il inventera également les danses les plus dingues : Mashed Potatœs, Funky Chicken, Camel Walk, Robot, Soul Train, Boogaloo, Keep on Dancin'... Le meilleur témoignage de cette époque est le fameux "Live At The Apollo" (Polydor) de 1962, l'un des premiers live de l'histoire du disque. Businessman avisé, James Brown va obtenir le contrôle total de sa carrière à partir de 64 et collectionner les succès jusqu'à la fin des années 60 ("Papa's Got a Brand New Bag", "It's A Man's World", "Cold Sweat", etc, etc.) En 1968, il prend fait et cause pour la lutte des noirs américains, déclarant : "Les gosses noirs ont besoin d'un héros noir. Ce sera moi." Mais s'il ne parvient pas à admettre les thèses révolutionnaires des Black Panthers, il saura créer une petite révolution musicale en 70, avec son fameux "Sex Machine".

Plus discret au cours des années 70, James Brown n'a jamais vraiment laissé son public le perdre de vue. Son "Body Heat" de 77 rappelait qu'il était encore tout à fait capable de faire swinguer une disco. Tout en étant à la tête d'un important réseau d'affaires, il a su se souvenir des années de misère de sa jeunesse, en s'intéressant de près aux problèmes des jeunes générations des ghettos noirs des grandes villes américaines. Avec son album "Rap Payback", sorti en 81, il favo risait d'ailleurs l'ouverture à la diffusion du Rap. Et lorsqu'il enregistrait avec le fameux scratcher Africa Bambaata, il ne faisait que renvoyer l'ascenseur à l'un des fondateurs de la "Zulu Nation", une association de jeunes noirs qui rend hommage au Parrain James Brown chaque année en une grande fête. On pourra se demander pourquoi l'Original Disco-Man a éprouvé le besoin d'associer son nom à celui d'un film dont l'idéologie est pour le moins douteuse. Peut-être est-ce parce qu'il se sentait des affinités avec son auteur, Sylvester Stallone, lui aussi Self-made man parti de zéro, ou simplement pour retrouver l'ambiance des rings qu'il a connu durant sa jeunesse. Quoi qu'il en soit, James Brown n'en a pas pour autant changé son style. Il est unique et c'est pourquoi un seul de ses concerts en vaut des dixaines d'autres. Maintenant, vous savez ce qu'il vous reste à faire...

BOB SEGER

Like A Rock (EMI/Pathé Marconi)

Déjà annoncé pour l'automne 84, on peut dire que cet album ce sera fait espérer. Seulement maintenant qu'on l'a, autant se dire que tout le loisir nous est donné de

SHOW DEVANT
★ DON CHERRY, le 25/4 : Oloron-Sainte-Marie, le 26/4 : Avignon, le 28/4 : Prades-le-Lez, le 29/4 : Marseille, le 30/4 : Chateauvallon.



le déguster à petites gorgées comme un bon alcool vieilli en fût dans toutes les règles de l'art. Bob Seger n'a peut-être pas la carrure médiatique internationale d'un Springsteen, n'empêche qu'il a su fournir,



bien avant lui, la matière du rêve qui flotte à travers la tête des amoureux de l'indispensable "highway-rock" américain. Musique essentielle qui parle de l'essentiel, sans soucis du superflu. Retrouver Bob Seger, c'est comme retrouver un vieux copain avec qui on aurait parcouru toutes

SHOW DEVANT
★ XALAM, les 25 et 26/4 : Paris (Cirque d'Hiver).

les routes de la terre pendant des années et s'apercevoir qu'il n'a pas changé d'un iota, qu'il a toujours la même façon de se balancer quand il marche, de chantonner quand il parle. Une sensation tellement agréable !

VAN HALEN

5150 (WEA)

Fans de hard ou pas, tout le monde attendait plus ou moins le verdict sous-tendu par ce disque : après le départ du pitre flamboyant David Lee Roth, Van Halen allait-il pouvoir conserver la réputation que l'autre hystérique croqueur de gonzesses avait largement contribué à lui donner ? Réponses : -Musicalement, aucun doute possible, Eddie VH reste bien ce monstre de la six cordes identifiable par des millions de paires d'oreilles dans le monde entier. Les compositions ont pris une certaine concision, dans une lignée plus "traditionnelle" des tendances hard mélodique et FM. Quant au nouveau hurleur, Sammy Haggar, il s'en sort plutôt bien, même s'il ne possède pas le timbre si particulièrement chaleureux de Sieur Roth. - Scéniquement, en revanche, on risque d'avoir des surprises, vu qu'incontestablement, c'était le géant blond qui menait le show pour quatre. Alors, dites-vous seulement que cet album est parfaitement consommable et laissons venir le groupe pour débattre de la suite.

RAOUL PETITE

Paris Tokyo 45t. (Disc'AZ)

Quelle honte ! Raoul Petite n'a pu enregistrer cette année que ce modeste 45 tours, alors que leur show contient un tas de nouvelles chansons, toujours aussi sympa et bien orchestrées. On se demande vraiment ce que les producteurs



à fric de France et de Navare ont dans le ventre. Enfin, à défaut d'autre chose, "Paris Tokyo" est à votre portée immédiate. Et pour connaître leur nouveau répertoire, précipitez-vous à leurs concerts.

INFOS TOUT POIL

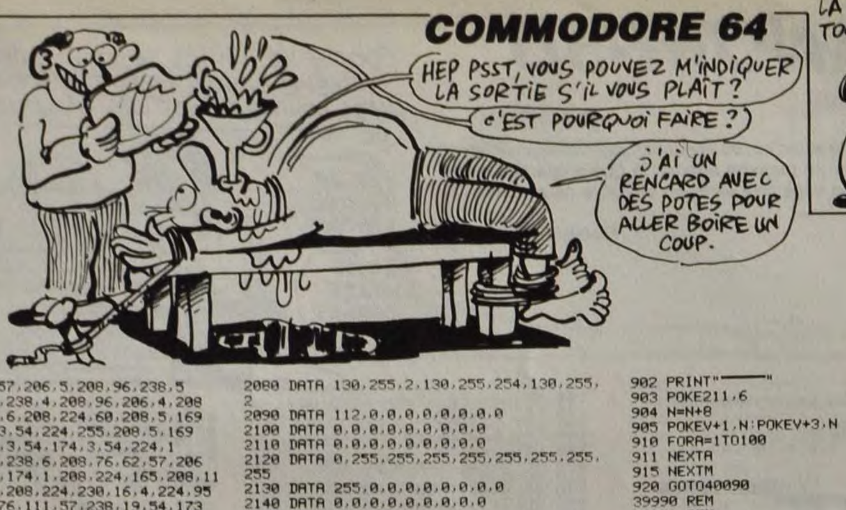
★ C'est confirmé : Sting donnera un concert exceptionnel à Bercy le 3 mai prochain. Qu'on se le dise !.

★ Règlement de compte au Grand Rex lors du dernier passage de Madness. Vous n'êtes pas sans savoir que ces braves crétins de Madness traînent toujours derrière leurs basques une troupe de fans/hooligans/skin heads, lorsqu'ils sont en tournée. Et figurez-vous que les skin anglais ne supportaient pas qu'il y ait des skin français pour rivaliser avec eux dans la salle. Résulat : baston - destroy en règle des beaux décors de stuc à grands coups de Doc Martins. Conséquences : 40 bâtons de dégâts à payer par le promoteur. Quel humour ces Madness !.

★ Alors que Téléphone s'accorde une année sabbatique, le Fan Club du groupe s'excite, lançant un "ordre de Mobilisation Générale" aux cris de "Nous voulons notre double-album live !" Si comme Sacha P., vous sentez cette urgence et ce besoin impératif, écrivez-lui au Fan Club TELEPHONE, 65, rue de Belleville, 75019 PARIS.

ESPIO

COMMODORE 64



LA CAQUE SENT TOUJOURS LE CACA.

Ou les aventures d'un espion maladroit, à la recherche de l'unique sortie d'un immeuble plutôt inhospitalier...

Philip HALL

Mode d'emploi :
Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes. Le lancement du premier, charge et lance automatiquement le second (à sauvegarder par SAVE"ESPIO-2").

LISTING 1

```
10 REM**********************************
11 REM**      ESPIO  PART-1           **
13 REM**  ECRIT PAR PHILIP HALL       **
15 REM**   SUR UN COMMODORE-64        **
17 REM**********************************
20 POKE53280,0:POKE53281,0:PRINT"♥"
25 POKE646,1
26 PRINT:PRINT:PRINT
30 PRINT"        ATTENDEZ UN INSTANT S.V
.P"
50 FORI=13824TO15744:READD:POKEI,D:NEXT
60 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
70 PRINT"  SECONDE PARTIE EN COUR DE CH
ARGEMENT"
75 POKE646,0
80 LOAD"ESPIO-2"
100 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,1
110 DATA 3,0,0,0,0,0,0,0,0
120 DATA 3,0,255,0,0,160,0,162,0
130 DATA 232,224,255,208,251,200,192,6,2
08
140 DATA 244,173,18,54,201,0,208,1,96
150 DATA 238,21,54,173,21,54,201,11,208
160 DATA 26,169,0,141,21,54,206,20,54
170 DATA 173,20,54,201,0,208,11,169,255
180 DATA 141,20,54,32,138,56,76,23,54
190 DATA 174,0,208,172,1,208,173,255,127
200 DATA 201,1,240,11,173,1,220,201,247
210 DATA 240,18,201,251,240,37,173,1,220
220 DATA 201,253,240,53,201,254,240,100,
76
230 DATA 15,55,224,255,240,249,169,234,1
41
240 DATA 248,7,169,235,141,249,7,238,0
250 DATA 208,238,2,208,76,15,55,224,60
260 DATA 240,226,169,237,141,248,7,169,2
38
270 DATA 141,249,7,206,0,208,206,2,208
280 DATA 76,15,55,224,250,176,15,224,65
290 DATA 176,83,192,69,240,79,192,165,24
0
300 DATA 75,76,192,54,192,117,240,68,192
310 DATA 213,240,64,238,1,208,238,3,208
320 DATA 169,239,141,248,7,169,240,141,2
49
330 DATA 7,169,1,141,255,127,76,15,55
340 DATA 224,250,176,19,224,65,176,32,19
2
350 DATA 69,240,28,192,117,240,24,192,21
3
360 DATA 240,20,76,247,54,192,69,240,13
370 DATA 192,165,240,9,206,1,208,206,3
380 DATA 208,76,198,54,169,0,141,255,127
390 DATA 169,242,141,248,7,169,243,141,2
49
400 DATA 7,173,1,208,201,221,144,1,96
410 DATA 173,0,54,201,1,240,6,32,42
420 DATA 55,76,23,54,32,186,56,76,23
430 DATA 54,238,19,54,173,19,54,201,2
440 DATA 240,1,96,169,0,141,19,54,173
450 DATA 1,54,201,0,240,4,201,1,240
460 DATA 18,238,6,208,173,6,208,201,208
470 DATA 208,23,169,1,141,1,54,76,102
480 DATA 55,206,6,208,173,6,208,201,152
490 DATA 208,5,169,0,141,1,54,173,8
500 DATA 208,201,225,208,5,169,90,141,8
510 DATA 208,238,8,208,173,10,208,201,22
5
520 DATA 208,5,169,90,141,10,208,238,10
530 DATA 208,173,12,208,201,225,208,5,16
9
540 DATA 90,141,12,208,238,12,208,162,0
550 DATA 238,6,54,173,6,54,201,0,240
560 DATA 7,201,40,240,27,76,215,55,169
570 DATA 192,157,109,5,232,224,24,208,24
6
580 DATA 141,133,5,169,219,141,132,5,141
590 DATA 134,5,76,215,55,169,160,157,109
600 DATA 5,232,224,24,208,246,169,192,14
1
610 DATA 133,5,169,235,141,132,5,169,243
620 DATA 141,134,5,162,0,238,7,54,173
630 DATA 7,54,201,255,240,7,201,125,240
640 DATA 30,76,36,56,169,32,157,161,7
650 DATA 232,224,8,208,246,138,105,2,170
660 DATA 169,32,157,161,7,232,224,19,208
670 DATA 246,76,36,56,169,1,165,2,141
680 DATA 134,2,169,160,157,161,7,232,224
690 DATA 8,208,246,138,105,2,170,169,160
700 DATA 157,161,7,232,224,19,208,246,17
3
710 DATA 1,208,201,69,208,18,173,0,208
720 DATA 201,215,176,11,201,140,144,7,17
3
730 DATA 30,208,201,3,240,77,173,1,208
740 DATA 201,117,208,14,173,6,54,201,40
750 DATA 176,7,173,248,7,201,242,208,56
760 DATA 173,1,208,201,165,208,15,173,30
770 DATA 208,201,19,240,42,201,35,240,38
780 DATA 201,67,240,34,173,1,208,201,213
790 DATA 208,26,173,7,54,201,125,176,19
800 DATA 173,0,208,201,230,176,12,201,85
810 DATA 144,8,201,174,176,5,201,143,144
820 DATA 1,96,142,32,208,232,224,255,208
830 DATA 248,200,192,255,208,243,169,0,1
41
840 DATA 32,208,206,18,54,169,80,141,0
850 DATA 208,141,2,208,169,69,141,1,208
860 DATA 141,3,208,169,255,141,20,54,169
870 DATA 0,141,21,54,96,174,5,208,224
880 DATA 75,208,5,169,1,141,8,54,224
890 DATA 45,208,5,169,2,141,8,54,174
900 DATA 4,208,224,55,208,5,169,3,141
910 DATA 9,54,224,255,208,5,169,4,141
920 DATA 9,54,174,8,54,224,1,208,3
930 DATA 32,9,57,224,2,208,3,32,13
940 DATA 57,174,9,54,224,3,208,3,32
950 DATA 17,57,224,4,208,3,32,21,57
960 DATA 76,25,57,206,5,208,96,238,5
970 DATA 208,96,238,4,208,96,206,4,208
980 DATA 96,174,6,208,224,60,208,5,169
990 DATA 1,141,3,54,224,255,208,5,169
1000 DATA 0,141,3,54,174,3,54,224,1
1010 DATA 208,6,238,6,208,76,62,57,206
1020 DATA 6,208,174,1,208,224,165,208,11
1030 DATA 174,0,208,224,230,16,4,224,95
1040 DATA 16,3,76,111,57,238,19,54,173
1050 DATA 19,54,201,1,240,18,173,19,54
1060 DATA 201,3,208,5,169,0,141,19,54
1070 DATA 206,0,208,206,2,208,238,2,54
1080 DATA 174,2,54,224,100,240,3,76,180
1090 DATA 57,169,0,141,2,54,174,4,54
1100 DATA 224,1,240,8,224,2,240,17,224
1110 DATA 3,240,26,169,191,141,21,208,16
9
1120 DATA 2,141,4,54,76,180,57,169,223
1130 DATA 141,21,208,169,3,141,4,54,76
1140 DATA 180,57,169,239,141,21,208,169,
1
1150 DATA 141,4,54,174,1,208,224,170,176
1160 DATA 3,76,55,58,173,10,54,201,200
1170 DATA 208,3,76,55,58,238,5,54,174
1180 DATA 5,54,224,50,240,11,224,100,240
1190 DATA 21,224,150,240,31,76,55,58,169
1200 DATA 247,238,15,208,238,15,208,32,3
4
1210 DATA 58,76,49,58,169,121,238,15,208
1220 DATA 238,15,208,32,34,58,76,49,58
1230 DATA 169,0,141,5,54,169,32,238,15
1240 DATA 208,238,15,208,238,15,208,238,
15
1250 DATA 208,32,34,58,224,200,208,6,142
1260 DATA 10,54,76,49,58,138,105,14,141
1270 DATA 10,54,76,55,58,174,10,54,160
1280 DATA 0,157,213,6,232,200,192,26,208
1290 DATA 247,96,173,0,208,141,14,208,17
4
1300 DATA 30,208,224,4,16,1,96,173,1
1310 DATA 208,201,213,208,5,169,1,141,18
1320 DATA 54,169,0,141,10,54,142,32,208
1330 DATA 232,224,255,208,248,200,192,25
5,208
1340 DATA 243,169,0,141,32,208,206,18,54
1350 DATA 169,80,141,0,208,141,2,208,169
1360 DATA 69,141,1,208,141,3,208,169,255
1370 DATA 141,20,54,169,0,141,21,54,96
1380 DATA 0,252,0,7,255,0,31,255,0
1390 DATA 31,24,0,31,24,0,30,0,0
1400 DATA 28,0,0,0,0,0,7,252,0
1410 DATA 1,80,0,15,94,0,1,80,0
1420 DATA 15,94,0,1,240,0,14,15,0
1430 DATA 0,0,0,7,248,0,3,240,0
1440 DATA 1,224,0,1,224,0,0,0,0
1450 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
1460 DATA 0,0,255,128,0,231,192,1,255
1470 DATA 128,3,254,0,7,252,0,0,0
1480 DATA 0,14,172,0,0,160,0,14,174
1490 DATA 0,0,160,0,14,15,0,1,240
1500 DATA 0,15,255,0,0,0,0,0,0
1510 DATA 0,0,0,0,0,0,0,7,254
1520 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
1530 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
1540 DATA 0,0,255,255,255,0,48,0,0
1550 DATA 112,0,65,255,224,64,120,16,96
1560 DATA 248,8,97,248,4,115,248,2,63
1570 DATA 255,255,24,0,2,7,255,252,2
1580 DATA 0,16,3,255,225,0,64,129,31
1590 DATA 255,254,0,0,63,128,0,255,224
1600 DATA 0,255,248,0,24,248,0,24,248
1610 DATA 0,0,120,0,0,56,0,0,0
1620 DATA 0,63,224,0,10,128,0,122,240
1630 DATA 0,10,128,0,250,240,0,15,128
1640 DATA 0,240,112,0,0,0,0,31,224
1650 DATA 0,15,192,0,7,128,0,7,128
1660 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
1670 DATA 0,0,0,0,1,255,0,3,255
1680 DATA 0,1,255,128,0,127,192,0,63
1690 DATA 224,0,0,0,63,240,0,127
1700 DATA 0,0,127,240,0,255,240,0,255
1710 DATA 240,0,255,240,0,255,240,0,0
1720 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
1730 DATA 0,0,127,224,0,240,255,15,81
1740 DATA 255,138,83,255,202,83,255,202,
83
1750 DATA 255,202,41,255,148,21,255,40,1
0
1760 DATA 0,80,5,255,160,2,0,64,1
1770 DATA 255,128,0,0,0,1,255,128,0
1780 DATA 0,0,3,255,192,0,0,0,0
1790 DATA 231,0,1,195,128,3,129,192,3
1800 DATA 129,192,0,0,0,0,0,0,0
1810 DATA 32,0,4,32,0,4,32,0,4
1820 DATA 32,0,4,16,0,8,8,0,16
1830 DATA 4,126,32,2,0,64,1,255,128
1840 DATA 0,0,0,1,255,128,0,0,0
1850 DATA 3,255,192,0,0,0,3,255,192
1860 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
1870 DATA 0,0,0,15,195,240,0,0,0
1880 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
1890 DATA 0,0,0,0,0,60,0,0,255
1900 DATA 0,1,255,128,1,255,128,3,255
1910 DATA 192,3,255,192,3,255,192,1,255
1920 DATA 128,1,255,128,0,255,0,0,60
1930 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
1940 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
1950 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
1960 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
1970 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
1980 DATA 0,0,0,0,124,0,84,254,1
1990 DATA 85,254,1,85,232,1,95,192,13
2000 DATA 87,128,29,87,0,125,87,0,125
2010 DATA 87,252,125,80,0,125,95,252,0
2020 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
2030 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
2040 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
2050 DATA 0,0,0,0,0,0,0,252,0
2060 DATA 2,254,0,2,254,255,2,255,255
2070 DATA 2,255,255,2,255,252,130,255,24
8
2080 DATA 130,255,2,130,255,254,130,255,
2
2090 DATA 112,0,0,0,0,0,0,0,0
2100 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
2110 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
2120 DATA 0,255,255,255,255,255,255,255,
255
2130 DATA 255,0,0,0,0,0,0,0,0
2140 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
2150 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
2160 DATA 0,208,255,255,255,255,255,255,
255
2170 DATA 255,255,255,255,255,255,255,25
5,255
2180 DATA 255,255,255,255,255,255,255,25
5,255
2190 DATA 255,255,255,255,255,255,255,25
5,255
2200 DATA 255,255,255,255,255,255,255,25
5,255
2210 DATA 255,255,255,255,255,255,255,25
5,255
2220 DATA 255,255,255,255,255,255,255,25
5,255
2230 DATA 255,255,255,0,255,0,255,79,241
```

LISTING 2

```
1 REM*****************************
3 REM**  ESPIO   PART-2         **
8 REM*****************************
10 PRINT"♥":POKE53280,0:POKE53281,0
12 POKE646,6
15 PRINT"  ╭──────────────────────────
──╮"
20 PRINT"  |╭─────────────────────────
──╮|"
30 PRINT"  ||  ╭──╮ ╭──╮ ╭──╮ ╭ ╭──
╮ ||"
40 PRINT"  ||  |╭─╯ |╭─╯ |╭╮| || |╭
| ||"
50 PRINT"  ||  ||    ||    || || || || |
| ||"
60 PRINT"  ||  |╰─╮ |╰─╮ |╰╯| || || |
| ||"
70 PRINT"  ||  |╭─╯ ╰─╮| |╭─╯ || || |
| ||"
80 PRINT"  ||  ||      || ||    || || |
| ||"
90 PRINT"  ||  |╰─╮ ╭─╯| ||    || |╰╯
| ||"
100 PRINT"  ||  ╰──╯ ╰──╯ ╰╯    ╰╯ ╰─
─╯ ||"
110 PRINT"  |╰────────────────────────
───╯|"
120 PRINT"  ╰─────────────────────────
───╯"
125 PRINT
130 PRINT"         ECRIT PAR PHILIP HAL
L"
135 PRINT
140 PRINT"                HI-SCORE="HI
145 PRINT
150 FORA=0TO10:NO$(A)="      ESPIO":NEXT
160 PRINT"    ╭────╮    ╭────╮    ╭────╮
  ╭────╮"
170 PRINT"    | F1 |    | F3 |    | F5
 |    | F7 |"
180 PRINT"    ╰────╯    ╰────╯    ╰────╯
  ╰────╯"
190 PRINT
200 PRINT"    DEBUT.    NORMAL    EXPERT
 INSTRUC."
210 A=PEEK(203)
220 IFA=64THEN210
230 IFA=4THENPOKE13858,6:GOTO670
240 IFA=5THENPOKE13858,5:GOTO670
250 IFA=6THENPOKE13858,3:GOTO670
260 IFA=3THEN45000
270 GOTO210
661 REM
662 REM
663 REM ARRIVEE ESPIO
664 REM
665 REM
670 GOSUB40000
680 V=53248:POKE2040,234
685 POKE2041,235:POKE2042,236
690 POKEV+23,4:POKEV+29,4
695 POKEV+4,0:POKEV+5,0
700 POKEV+27,28:POKEV+21,4
720 RESTORE
730 SI=54272
740 FORM=0TO24
750 READD
760 POKESI+M,D
770 NEXT
780 DATA9,2,0,3,0,0,240,12,2,0,4,0,0,192
,16,2,0,6,0,0,64,0,30,243,31
790 POKESI+4,65:POKESI+11,65
800 POKESI+18,65
810 FORM=0TO145
820 POKEV+4,M:POKEV+5,M
830 FORA=1TO10
840 NEXTA
850 NEXTM
870 POKE2040,237:POKE2041,238
875 POKEV+27,7:POKEV+1,165
877 POKEV+3,165:POKEV+21,7
880 FORM=155TO80STEP-1
882 POKEV,M:POKEV+2,M
883 FORA=1TO10
884 NEXTA
885 NEXTM
887 POKE646,11:N=157
890 FORM=17TO22
893 POKE211,6:POKE214,M-1
895 SYS58732
897 PRINT"      "
900 POKE211,6:POKE214,M
901 SYS58732
902 PRINT"──────"
903 POKE211,6
904 N=N+8
905 POKEV+1,N:POKEV+3,N
910 FORA=1TO100
911 NEXTA
915 NEXTM
920 GOTO40090
39990 REM
39991 REM
39992 REM TABLEAU -1-
39993 REM
39994 REM
40000 PRINT"♥"
40002 FORN=1TO14
40004 PRINT
40006 NEXT
40008 POKE646,11
40010 PRINT"    XXX        XXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXX "
40020 PRINT"    XXX──────XXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXX "
40030 POKE646,2
40040 PRINT"   ├┌             ──────────
──┐┤"
40050 FORM=1TO4
40060 PRINT"   ├|
  |┤"
40070 NEXTM
40080 PRINT"        ■        ■
    ├┤      "
40085 RETURN
40090 POKE211,0:POKE214,M:SYS58732
40095 POKE 13844,0:POKEV+27,4
40100 B=145:POKE646,2
40110 FORM=1TO5
40120 PRINT"   ├
  ├┤   ┤"
40130 N=PEEK(V+1)-8:POKEV+1,N:POKEV+3,N:
POKEV+5,PEEK(V+5)-8:NEXTM
40140 PRINT"         ├┤
      "
40150 N=PEEK(V+1)-8:POKEV+1,N:POKEV+3,N:
POKEV+5,PEEK(V+5)-8
40160 FORM=1TO5
40170 PRINT"   ├ ├┤
      ┤"
40175 N=PEEK(V+1)-8:POKEV+1,N:POKEV+3,N:
POKEV+5,PEEK(V+5)-8:NEXT
40190 PRINT"
  ├┤    "
40195 B=B-8:N=N-8:POKEV+1,N:POKEV+3,N:PO
KEV+5,B
40197 POKEV+1,N:POKEV+3,N:POKEV+5,B
40200 FORM=1TO5
40210 PRINT"   ├
  ├┤   ┤"
40215 N=PEEK(V+1)-8:POKEV+1,N:POKEV+3,N:
POKEV+5,PEEK(V+5)-8:NEXT
40250 PRINT"       ├┤ ■          ■
              "
40260 POKE2043,244:POKE2044,245
40265 POKE2045,245:POKE2046,245
40270 POKEV+21,123:POKEV+27,0
40275 POKE54296,0
40280 POKEV+43,9:POKEV+44,9
40290 POKEV+45,9
40300 POKEV+7,80:POKEV+42,6
40305 POKEV+23,112
40310 POKEV+8,90:POKEV+9,145
40315 POKEV+10,135:POKEV+11,145
40317 POKEV+12,180:POKEV+13,145
40318 POKEV+6,176:POKEV+7,80
40319 POKE13824,0
40320 SYS13847
40325 IF PEEK(13842)=0THEN50105
40327 SC=SC+PEEK(13844)*10
40328 POKE214,17:POKE211,8:SYS58732
40329 POKE646,2
40330 PRINT"VOTRE SCORE EST"SC
40331 FORA=1TO2000
40332 NEXTA
40333 POKE214,17:POKE211,8:SYS58732
40334 PRINT"                         "
40335 REM
40336 REM
40337 REM TABLEAU -2-
40338 REM
40339 REM
40340 POKE13824,1
40341 POKE214,24:POKE211,0
40343 SYS58732
40344 POKEV+21,3:POKE646,2
40345 FORM=1TO5
40350 PRINT"   ├ ├┤
      ┤"
40360 N=PEEK(V+1)-8:POKEV+1,N:POKEV+3,N:
NEXT
40370 PRINT"              ▀▔▔▀  ▀▔▔▀  ▀
▔▔▀    ├┤    "
40375 N=PEEK(V+1)-8:POKEV+1,N:POKEV+3,N
40380 FORM=1TO5
40390 PRINT"   ├
  ├┤   ┤"
40400 N=PEEK(V+1)-8:POKEV+1,N:POKEV+3,N:
NEXT
40410 PRINT"        ├┤
     "
40415 N=PEEK(V+1)-8:POKEV+1,N:POKEV+3,N
40420 FORM=1TO5
40430 PRINT"   ├ ├┤
      ┤"
40450 N=PEEK(V+1)-8:POKEV+1,N:POKEV+3,N:
NEXT
40470 PRINT"            ●O●O●O●O●O●O●O●O
●  ├┤    "
40475 N=PEEK(V+1)-8:POKEV+1,N:POKEV+3,N
40480 FORM=1TO5
```

A SUIVRE...

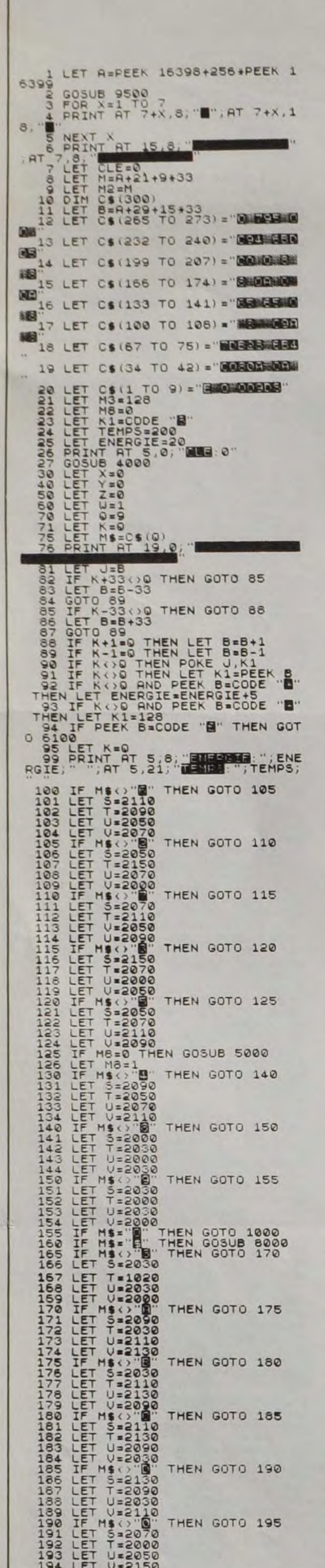
MANOIR-3D

ZX 81

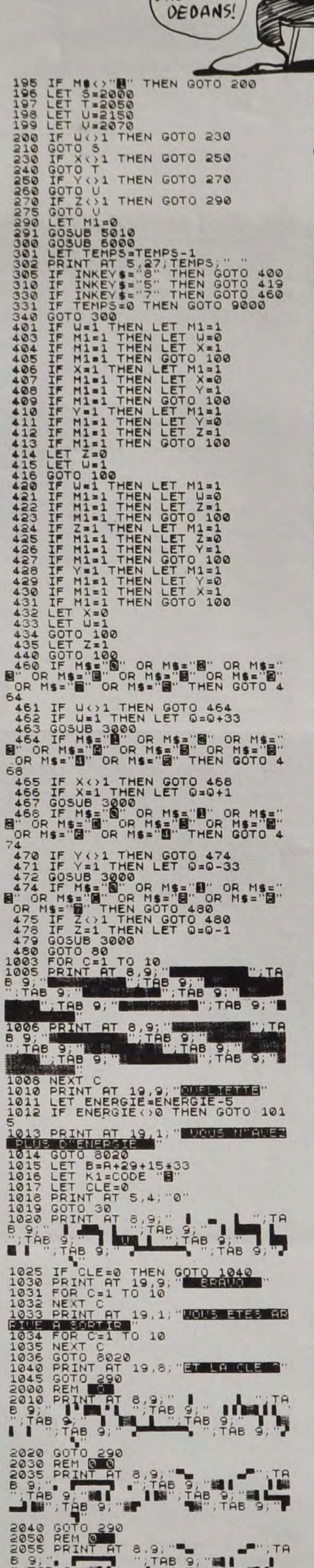
Epouvantable situation, où prisonnier dans un manoir hanté et traqué par un monstre affamé, la quête éperdue d'une clé salvatrice vous fera vivre un véritable cauchemar...

Frédéric GUENARD





```
1 LET A=PEEK 16398+256*PEEK 16399
2 GOSUB 9500
3 FOR X=1 TO 7
4 PRINT AT 7+X,8;"■";AT 7+X,18;"■"
5 NEXT X
6 PRINT AT 15,8;"■■■■■■■■■■■";AT 7,8;"■■■■■■■■■■■"
7 LET CLE=0
8 LET M=A+21+9*33
9 LET M2=M
10 DIM C$(300)
11 LET B=A+29+15*33
12 LET C$(265 TO 273)="■ ■■■■ ■■"
13 LET C$(232 TO 240)="■■■ ■■■■■"
14 LET C$(199 TO 207)="■■ ■ ■ ■■"
15 LET C$(166 TO 174)="■ ■■■ ■■■"
16 LET C$(133 TO 141)="■■ ■■ ■ ■"
17 LET C$(100 TO 108)="■■  ■■■■"
18 LET C$(67 TO 75)="■■■■■ ■■■"
19 LET C$(34 TO 42)="■■■■■ ■■ "
20 LET C$(1 TO 9)="■ ■ ■■■■■"
21 LET M3=128
22 LET M8=0
23 LET K1=CODE "■"
24 LET TEMPS=200
25 LET ENERGIE=20
26 PRINT AT 5,0;"CLE:0"
27 GOSUB 4000
30 LET X=0
40 LET Y=0
50 LET Z=0
60 LET W=1
70 LET Q=9
71 LET K=0
75 LET M$=C$(Q)
76 PRINT AT 19,0;"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
81 LET J=B
82 IF K+33<>Q THEN GOTO 85
83 LET B=B-33
84 GOTO 89
85 IF K-33<>Q THEN GOTO 88
86 LET B=B+33
87 GOTO 89
88 IF K+1=Q THEN LET B=B+1
89 IF K-1=Q THEN LET B=B-1
90 IF K<>Q THEN POKE J,K1
91 IF K<>Q THEN LET K1=PEEK B
92 IF K<>Q AND PEEK B=CODE "■" THEN LET ENERGIE=ENERGIE+5
93 IF K<>Q AND PEEK B=CODE "■" THEN LET K1=128
94 IF PEEK B=CODE "■" THEN GOTO 6100
95 LET K=Q
99 PRINT AT 5,8;"ENERGIE:";ENERGIE;" ";AT 5,21;"TEMPS:";TEMPS;" "
100 IF M$<>"■" THEN GOTO 105
101 LET S=2110
102 LET T=2090
103 LET U=2050
104 LET V=2070
105 IF M$<>"■" THEN GOTO 110
106 LET S=2050
107 LET T=2150
108 LET U=2070
109 LET V=2000
110 IF M$<>"■" THEN GOTO 115
111 LET S=2070
112 LET T=2110
113 LET V=2050
114 LET U=2090
115 IF M$<>"■" THEN GOTO 120
116 LET S=2150
117 LET T=2070
118 LET U=2000
119 LET V=2050
120 IF M$<>"■" THEN GOTO 125
121 LET S=2050
122 LET T=2070
123 LET U=2110
124 LET V=2090
125 IF M8=0 THEN GOSUB 5000
126 LET M8=1
130 IF M$<>"■" THEN GOTO 140
131 LET S=2090
132 LET T=2050
133 LET U=2070
134 LET V=2110
140 IF M$<>"■" THEN GOTO 150
141 LET S=2000
142 LET T=2030
143 LET U=2000
144 LET V=2030
150 IF M$<>"■" THEN GOTO 155
151 LET S=2030
152 LET T=2000
153 LET U=2030
154 LET V=2000
155 IF M$="■" THEN GOTO 1000
160 IF M$="■" THEN GOSUB 8000
165 IF M$<>"■" THEN GOTO 170
166 LET S=2030
167 LET T=1020
168 LET U=2030
169 LET V=2000
170 IF M$<>"■" THEN GOTO 175
171 LET S=2090
172 LET T=2030
173 LET U=2110
174 LET V=2130
175 IF M$<>"■" THEN GOTO 180
176 LET S=2030
177 LET T=2110
178 LET U=2130
179 LET V=2090
180 IF M$<>"■" THEN GOTO 185
181 LET S=2110
182 LET T=2130
183 LET U=2090
184 LET V=2030
185 IF M$<>"■" THEN GOTO 190
186 LET S=2130
187 LET T=2090
188 LET U=2030
189 LET V=2110
190 IF M$<>"■" THEN GOTO 195
191 LET S=2070
192 LET T=2000
193 LET U=2050
194 LET V=2150
```



```
195 IF M$<>"■" THEN GOTO 200
196 LET S=2000
197 LET T=2050
198 LET U=2150
199 LET V=2070
200 IF W<>1 THEN GOTO 230
210 GOTO S
230 IF X<>1 THEN GOTO 250
240 GOTO T
250 IF Y<>1 THEN GOTO 270
260 GOTO U
270 IF Z<>1 THEN GOTO 290
275 GOTO V
290 LET M1=0
291 GOSUB 5010
300 GOSUB 6000
301 LET TEMPS=TEMPS-1
302 PRINT AT 5,27;TEMPS;" "
305 IF INKEY$="8" THEN GOTO 400
310 IF INKEY$="5" THEN GOTO 419
330 IF INKEY$="7" THEN GOTO 460
331 IF TEMPS=0 THEN GOTO 9000
340 GOTO 300
401 IF W=1 THEN LET M1=1
403 IF M1=1 THEN LET W=0
404 IF M1=1 THEN LET X=1
405 IF M1=1 THEN GOTO 100
406 IF X=1 THEN LET M1=1
407 IF M1=1 THEN LET X=0
408 IF M1=1 THEN LET Y=1
409 IF M1=1 THEN GOTO 100
410 IF Y=1 THEN LET M1=1
411 IF M1=1 THEN LET Y=0
412 IF M1=1 THEN LET Z=1
413 IF M1=1 THEN GOTO 100
414 LET Z=0
415 LET W=1
416 GOTO 100
420 IF W=1 THEN LET M1=1
421 IF M1=1 THEN LET W=0
422 IF M1=1 THEN LET Z=1
423 IF M1=1 THEN GOTO 100
424 IF Z=1 THEN LET M1=1
425 IF M1=1 THEN LET Z=0
426 IF M1=1 THEN LET Y=1
427 IF M1=1 THEN GOTO 100
428 IF Y=1 THEN LET M1=1
429 IF M1=1 THEN LET Y=0
430 IF M1=1 THEN LET X=1
431 IF M1=1 THEN GOTO 100
432 LET X=0
433 LET W=1
434 GOTO 100
435 LET Z=1
440 GOTO 100
460 IF M$="■" OR M$="■" OR M$="■" OR M$="■" OR M$="■" OR M$="■" OR M$="■" OR M$="■" THEN GOTO 464
461 IF W<>1 THEN GOTO 464
462 IF W=1 THEN LET Q=Q+33
463 GOSUB 3000
464 IF M$="■" OR M$="■" OR M$="■" OR M$="■" OR M$="■" OR M$="■" OR M$="■" OR M$="■" THEN GOTO 468
465 IF X<>1 THEN GOTO 468
466 IF X=1 THEN LET Q=Q+1
467 GOSUB 3000
468 IF M$="■" OR M$="■" OR M$="■" OR M$="■" OR M$="■" OR M$="■" OR M$="■" OR M$="■" THEN GOTO 474
470 IF Y<>1 THEN GOTO 474
471 IF Y=1 THEN LET Q=Q-33
472 GOSUB 3000
474 IF M$="■" OR M$="■" OR M$="■" OR M$="■" OR M$="■" OR M$="■" OR M$="■" THEN GOTO 480
475 IF Z<>1 THEN GOTO 480
478 IF Z=1 THEN LET Q=Q-1
479 GOSUB 3000
480 GOTO 80
1003 FOR C=1 TO 10
1005 PRINT AT 8,9;"■■■■■■■■■■";TAB 9;"■■■■■■■■■■";TAB 9;"■■■■■■■■■■";TAB 9;"■■■■■■■■■■";TAB 9;"■■■■■■■■■■";TAB 9;"■"
1006 PRINT AT 8,9;"■■■■■■■■■■";TAB 9;"■■■■■■■■■■";TAB 9;"■■■■■■■■■■";TAB 9;"■■■■■■■■■■";TAB 9;"■■■■■■■■■■";TAB 9;"■"
1008 NEXT C
1010 PRINT AT 19,9;"OUBLIETTE"
1011 LET ENERGIE=ENERGIE-5
1012 IF ENERGIE<>0 THEN GOTO 1015
1013 PRINT AT 19,1;"VOUS N'AVEZ PLUS D'ENERGIE"
1014 GOTO 8020
1015 LET B=A+29+15*33
1016 LET K1=CODE "■"
1017 LET CLE=0
1018 PRINT AT 5,4;"0"
1019 GOTO 30
1020 PRINT AT 8,9;"■";TAB 9;"■";TAB 9;"■";TAB 9;"■";TAB 9;"■";TAB 9;"■"
1025 IF CLE=0 THEN GOTO 1040
1030 PRINT AT 19,9;"  BRAVO  "
1031 FOR C=1 TO 10
1032 NEXT C
1033 PRINT AT 19,1;"VOUS ETES ARRIVE A SORTIR"
1034 FOR C=1 TO 10
1035 NEXT C
1036 GOTO 8020
1040 PRINT AT 19,8;"ET LA CLE ?"
1045 GOTO 290
2000 REM ■■
2010 PRINT AT 8,9;"■";TAB 9;"■";TAB 9;"■";TAB 9;"■";TAB 9;"■";TAB 9;"■"
2020 GOTO 290
2030 REM ■■
2035 PRINT AT 8,9;"■";TAB 9;"■";TAB 9;"■";TAB 9;"■";TAB 9;"■";TAB 9;"■"
2040 GOTO 290
2050 REM ■■
2055 PRINT AT 8,9;"■";TAB 9;"■";TAB 9;"■";TAB 9;"■";TAB 9;"■";TAB 9;"■"
```



```
2060 GOTO 290
2070 REM ■■
2075 PRINT AT 8,9;"■";TAB 9;"■";TAB 9;"■";TAB 9;"■";TAB 9;"■";TAB 9;"■"
2080 GOTO 290
2090 REM ■■
2095 PRINT AT 8,9;"■";TAB 9;"■";TAB 9;"■";TAB 9;"■";TAB 9;"■";TAB 9;"■"
2100 GOTO 290
2110 REM ■■
2115 PRINT AT 8,9;"■";TAB 9;"■";TAB 9;"■";TAB 9;"■";TAB 9;"■";TAB 9;"■"
2120 GOTO 290
2130 REM ■■■
2135 PRINT AT 8,9;"■";TAB 9;"■";TAB 9;"■";TAB 9;"■";TAB 9;"■";TAB 9;"■"
2140 GOTO 290
2150 REM ■■
2155 PRINT AT 8,9;"■";TAB 9;"■";TAB 9;"■";TAB 9;"■";TAB 9;"■";TAB 9;"■"
2160 GOTO 290
3000 PRINT AT 8,9;"■";TAB 9;"■";TAB 9;"■";TAB 9;"■";TAB 9;"■";TAB 9;"■"
3001 FOR C=1 TO 4
3002 NEXT C
3005 PRINT AT 8,9;"■";TAB 9;"■";TAB 9;"■";TAB 9;"■";TAB 9;"■";TAB 9;"■"
3006 FOR C=1 TO 3
3007 NEXT C
3010 PRINT AT 8,9;"■";TAB 9;"■";TAB 9;"■";TAB 9;"■";TAB 9;"■";TAB 9;"■"
3011 FOR C=1 TO 2
3012 NEXT C
3020 PRINT AT 8,9;"■■■■■■■■■■";TAB 9;"■■■■■■■■■■";TAB 9;"■■■■■■■■■■";TAB 9;"■■■■■■■■■■";TAB 9;"■■■■■■■■■■";TAB 9;"■"
3025 GOTO 75
4000 LET R2=INT (4*RND)+1
4005 IF R2<>1 THEN GOTO 4015
4010 LET C$(265)="■"
4011 LET C$(1)="■"
4012 LET C$(40)="■"
4013 LET C$(170)="■"
4014 LET C$(271)="■"
4015 IF R2<>2 THEN GOTO 4025
4016 LET C$(271)="■"
4017 LET C$(265)="■"
4018 LET C$(40)="■"
4019 LET C$(3)="■"
4020 LET C$(173)="■"
4025 IF R2<>3 THEN GOTO 4030
4026 LET C$(1)="■"
4027 LET C$(271 TO 272)="■■"
4028 LET C$(6)="■"
4029 LET C$(35)="■"
4030 IF R2<>4 THEN RETURN
4031 LET C$(202)="■"
4032 LET C$(1)="■"
4033 LET C$(6)="■"
4034 LET C$(171)="■"
4035 LET C$(272)="■"
4040 RETURN
5000 PRINT AT 7,21;"■";TAB 21;"■";TAB 21;"■";TAB 21;"■";TAB 21;"■";TAB 21;"■";TAB 21;"■"
5011 POKE B,CODE "■"
5050 RETURN
6012 POKE M2,M3
6015 LET R1=INT (4*RND)+1
6017 GOTO 6023
6020 LET M=M+(R1=1 AND PEEK (M+1)<>0)-(R1=2 AND PEEK (M-1)<>0)+33*(R1=3 AND PEEK (M+33)<>0)-33*(R1=4 AND PEEK (M-33)<>0)
6021 GOTO 6025
6023 LET M=M+(R1=1 AND PEEK (M+1)<>0 AND PEEK (M+1)<>CODE "■")-(R1=2 AND PEEK (M-1)<>0 AND PEEK (M-1)<>CODE "■")+33*(R1=3 AND PEEK (M+33)<>0 AND PEEK (M+33)<>CODE "■")-33*(R1=4 AND PEEK (M-33)<>0 AND PEEK (M-33)<>CODE "■")
6025 LET M3=PEEK M
6026 LET M2=M
6027 IF M3=CODE "■" THEN GOTO 6100
6030 POKE M,CODE "■"
6050 RETURN
6100 PRINT AT 9,12;"■";TAB 12;"■";TAB 12;"■";TAB 12;"■"
6105 FOR T=1 TO 3
6120 NEXT T
6130 PRINT AT 8,12;"■";TAB 11;"■";TAB 11;"■";TAB 11;"■";TAB 11;"■"
6135 FOR T=1 TO 4
6136 NEXT T
6170 PRINT AT 8,10;"■";TAB 10;"■";TAB 10;"■";TAB 10;"■";TAB 10;"■";TAB 10;"■"
6171 FOR T=1 TO 2
6172 NEXT T
6200 PRINT AT 8,9;"■";TAB 9;"■";TAB 9;"■";TAB 9;"■";TAB 9;"■";TAB 9;"■"
6205 FOR L=1 TO 10
```



```
6210 PRINT AT 19,1;"VOUS VOUS ETES FAIT DEVORE.."
6215 PRINT AT 19,1;"VOUS VOUS ETES FAIT DEVORE.."
6220 NEXT L
6230 GOTO 8020
8000 PRINT AT 8,9;"■";TAB 9;"■";TAB 9;"■";TAB 9;"■";TAB 9;"■";TAB 9;"■"
8010 LET CLE=1
8012 PRINT AT 5,5;"1"
8013 IF R2<>3 THEN GOTO 8017
8014 LET Q=Q+33
8015 LET K1=CODE "■"
8016 GOTO 75
8017 LET Q=Q-33
8018 LET K1=CODE "■"
8019 GOTO 75
8020 PRINT AT 19,1;"UNE AUTRE PARTIE ? (O/N)"
8025 IF INKEY$="O" THEN GOTO 8050
8030 IF INKEY$="N" THEN STOP
8040 GOTO 8020
8050 CLS
8055 RUN
9001 FOR L=1 TO 10
9005 PRINT AT 19,1;"LE TEMPS EST ECOULE...";AT 19,1;"LE TEMPS EST ECOULE..."
9010 NEXT L
9020 GOTO 8020
9500 GOSUB 9700
9501 PRINT AT 0,0;"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
9510 PRINT TAB 0;"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
9520 PRINT TAB 0;"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
9530 PRINT TAB 0;"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
9540 FOR L=7 TO 15
9550 PRINT AT L,0;"■■■■■■■■"
9560 NEXT L
9570 FOR L=17 TO 21
9580 PRINT AT L,0;"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
9590 NEXT L
9600 RETURN
9700 REM  REGLES DU JEU DE
9705 REM  GUENARD FREDERIC
9706 REM  ----------------
9707 LET L=PEEK 16393+256*PEEK 16397
9708 PRINT AT 10,1;"MR. GUENARD F. VOUS PRESENTE:"
9709 POKE L+17*33+1,200
9710 FOR C=1 TO 20
9711 NEXT C
9713 CLS
9714 PRINT AT 3,8;"*************"
9715 PRINT AT 4,8;"* MANOIR-3D *"
9720 PRINT AT 5,8;"*************"
9730 PRINT
9735 PRINT "VOUS N ETES REPRESENTE QUE SUR"
9740 PRINT "LE TABLEAU DE DROITE PAR UN "
9745 PRINT "POINT, VOTRE BUT EST D ALLER"
9750 PRINT "CHERCHER LA CLE QUI VOUS DELIVRE-"
9760 PRINT "-RA DE CE MANOIR HANTE D UN "
9765 PRINT "MONSTRE IMPLACABLE ET TRES AFF-"
9770 PRINT "-AME. AU DEPART VOUS VOUS TROUV-"
9780 PRINT "-EZ PRES DE LA SORTIE (■),ET  "
9785 PRINT "VOUS DISPOSEZ D UNE ENERGIE "
9790 PRINT "EGALE A 20, VOUS POUVEZ AUGMENT-"
9795 PRINT "-ER CELLE-CI EN VOUS DIRIGEANT"
9800 PRINT "VERS LES ETOILES SUR LE TABLEAU"
9810 PRINT "DE GAUCHE, "
9820 IF INKEY$="" THEN GOTO 9820
9825 CLS
9826 PRINT
9827 PRINT
9828 PRINT
9830 PRINT "CHAQUE (■),REPRESENTE UNE PIECE"
9840 PRINT "INCONNUE, ET C EST DANS UNE DE  "
9850 PRINT "CES PIECES QUE SE TROUVE LA CLE"
9855 PRINT "MAIS ATTENTION CES ENDROITS "
9860 PRINT "LUGUBRES EST INEXPLORES CACHENT"
9870 PRINT "PARFOIS DE DESAGREABLES SURPRIS-"
9875 PRINT "-ES QUI VOUS FERONT PERDRE "
9880 PRINT "5 UNITES D ENERGIE ET REVENIR"
9890 PRINT "A LA CASE DEPART"
9900 PRINT "ATTENTION EGALEMENT AU TEMPS"
9910 PRINT "QUI RISQUE SANS DOUTE DE VOUS "
9920 PRINT "MANQUER"
9921 PRINT "POUR VOUS DIRIGER DANS CE DEDALE"
9922 PRINT "DE PIECES EN TROIS DIMENSIONS,"
9923 PRINT "UTILISEZ LES TOUCHES FLECHEES "
9924 PRINT "(■<---  ■  --->■)"
9930 PRINT
9940 PRINT "BONNE CHANCE ET BON COURAGE..."
9945 IF INKEY$="" THEN GOTO 9945
9950 CLS
9960 RETURN
```

LUFTBALLON

VIC 20





Goûtez ici la joie manifeste d'un acrobatique et crevant divertissement.

Philippe BOICHUT

Mode d'emploi :
Nécessité d'une extension 3 Ko. Votre raison d'être est de crever un maximum de ballons, en déplaçant par les touches "B" et "M" un personnage juché sur un monoroue. La crevaison de cinq séries successives de cinq ballons permet l'accès au second tableau où la moindre erreur provoque l'élimination.

```
10 REM=-=-=-=-=-=-=-=-
20 REM=  BOICHUT.P    =
30 REM=  LUFTBALLON   =
40 REM= VIC 20 + 3K   =
50 REM=-=-=-=-=-=-=-=-
60 REM=-=-=-=-=-=-=-=-
70 PRINT"■":POKE36879,233:PRINT"■"
80 POKE52,28:POKE56,28:POKE780,.
90 A=7168:FORI=ATOA+511:POKEI,PEEK
(I+25600):NEXT
100 FORA=7448TO7543:READB:POKEA,B:
NEXT:GOTO1760
110 FORA=7384TO7423:READB:POKEA,B:
NEXT
120 FORA=7448TO7551:READB:POKEA,B:
NEXT
130 FORA=7648TO7663:READB:POKEA,B:
NEXT
140 PG=1
150 DIMV(25),B(25),X(25),J(25):POK
E36879,25:POKE36878,15:TR=5:PH=1:
160 U1=36878:U2=U1-2:POKEU1,15:PT=
1
170 POKE36869,255:PRINT"■":P1=10:G
OTO510
180 DATA0,7,12,24,17,50,50,50
190 DATA0,224,48,24,136,12,236,12
200 DATA50,50,17,24,12,7,6,4
210 DATA236,12,136,24,48,224,96,32
220 DATA4,2,1,1,1,1,3,7
230 DATA32,64,128,128,128,128,192,
224
240 DATA7,7,7,7,7,0,0,0
250 DATA224,224,224,224,224,0,0,0
260 DATA0,24,24,16,40,60,60,60
270 DATA60,60,24,20,36,36,36,0
280 DATA0,24,24,8,20,60,60,60
290 DATA60,60,24,40,36,36,36,0
300 DATA , , , , ,L,U,F,T,B,A,L,L,
O,N, , , , , ,1,7933,12,7934,12,79
35
310 DATA3,1,1,1,1,1,1,1
320 DATA128,128,192,96,48,48,48,96
330 DATA1,3,5,9,15,9,5,3
340 DATA64,128,64,32,224,32,64,128
350 DATA0,0,1,1,1,1,3,7
360 DATA128,128,192,192,192,128,64
,128
370 DATA5,4,5,4,7,7,3,3
380 DATA0,128,248,72,192,192,192,1
28
390 DATA0,0,7,15,31,31,31,31
400 DATA0,0,192,224,240,240,240,24
0
410 DATA31,31,15,7,1,1,0,1
420 DATA240,240,224,192,0,0,128,0
430 DATA255,255,255,0,0,0,0,0
440 DATA129,66,36,9,90,80,136,4
450 DATA128,192,64,64,64,64,64,64
460 DATA64,128,64,160,32,160,64,12
8
470 DATA1,3,5,11,9,10,4,3
480 DATA0,8,16,0,0,0,0,0
490 DATA0,0,16,40,16,0,0,0
500 DATA0,0,0,40,80,0,0,0
510 PRINT"■  ■&'  ■&'  ■&'  ■&'  ■
&'"
520 PRINT"  ■()  ■()  ■()  ■()  ■(
)"
530 IFTR=5THEN650
540 PRINT"  ■&'  ■&'  ■&'  ■&'  ■&
550 PRINT"  ■()  ■()  ■()  ■()  ■(
)
560 IFTR=10THEN650
570 PRINT"  ■&'  ■&'  ■&'  ■&'  ■&
'
580 PRINT"  ■()  ■()  ■()  ■()  ■(
)
590 IFTR=15THEN650
600 PRINT"  ■&'  ■&'  ■&'  ■&'  ■&
'"
610 PRINT"  ■()  ■()  ■()  ■()  ■(
)"
620 IFTR=20THEN650
630 PRINT"  ■&'  ■&'  ■&'  ■&'  ■&
'
640 PRINT"  ■()  ■()  ■()  ■()  ■(
)
650 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■";
660 PRINTTAB(P1)"←#■■■$%■■■[£■■■]↑
"
670 IFPG=.THEN720
680 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
 F1 POUR COMMENCER"
690 X=PEEK(197)
700 IFX<>39THEN690
710 RUN150
720 GOTO860
730 D=PEEK(197):PE=P1
740 IFD=35THENP1=P1-1:GOTO770
750 IFD=36THENP1=P1+1:GOTO770
760 RETURN
770 IFP1<=.ORP1>=20THENP1=PE:RETUR
N
780 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■";
790 PRINTTAB(PE)"  ■■■  ■■■  ■■■
■■■  "
800 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■";
810 IFPH=1THENPH=2:GOTO830
820 IFPH=2THENPH=1:GOTO840
830 PRINTTAB(P1)"←#■■■$%■■■[£■■■]↑
":GOTO850
840 PRINTTAB(P1)"←#■■■$%■■■[,■■■.-
"
850 RETURN
860 IFBP=TRTHENTR=TR+5:GOTO880
870 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■S
CORE■ :";SC"■ HI:■";PEEK(780);"■":
GOTO950
880 IFTR=30THENK=1
890 IFTR=10THENK=2
900 IFTR=15THENK=3
910 IFTR=20THENK=4
920 IFTR=25THENK=5
930 GOTO1460
940 BP=.:FORX=1TOTR:B(X)=.:NEXT:GO
TO170
950 X=INT(RND(1)*TR)+1
960 IFB(X)=1THENGOSUB730:GOTO950
970 IFTR=5THEN1000
980 IFX+5>TRTHEN1000
990 IFB(X+5)=.THEN950
1000 BP=BP+1:B(X)=1:GOSUB1200:GOSU
B730
1010 CB=V(X):CZ=CB:CB=CB+44:CO=307
20
1020 POKEU2,244
1030 POKECB+CO,J(X):POKECB+1+CO,J(
X):POKECB+22+CO,J(X):POKECB+23+CO,
J(X):GOSUB730
1040 POKEU2,.:POKECZ,32:POKECZ+1,3
2:POKECZ+22,32:POKECZ+23,32
1050 POKECB,38:POKECB+1,39:POKECB+
22,40:POKECB+23,41:GOSUB730
1060 CZ=CB:CB=CB+44
1070 IFPEEK(CB)=31THENSC=SC+1:EE=1
:GOTO1160
1080 IFPEEK(CB+22)<>32THEN1100
1090 GOSUB730:MU=MU-4: GOTO1030
1100 POKECZ,32:POKECZ+1,32:POKECZ+
22,32:POKECZ+23,32
1110 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■";
1120 PRINTTAB(P1)"←#■■■$%■■■[£■■■]
↑"
1130 IFEE=1THENEE=.:GOTO1150
1140 IFPT=2THENA$="   DOMMAGE !!
   ":ZK=1:GOTO1530
1150 EE=.:CB=CB-44:GOTO860
1160 POKECZ+1,32:POKECZ+22,32:POKE
CZ+23,32
1170 POKECZ,43:POKECZ+30720,J(X):P
OKE36876,220:POKE36876,.
1180 GOTO1100
1190 POKECB,32:POKECB+1,32:RETURN
1200 V(1)=7682:J(1)=2
1210 V(2)=7686:J(2)=3
1220 V(3)=7690:J(3)=4
1230 V(4)=7694:J(4)=5
1240 V(5)=7698:J(5)=7:GOSUB730
1250 V(6)=7726:J(6)=4
1260 V(7)=7730:J(7)=5
1270 V(8)=7734:J(8)=2
1280 V(9)=7738:J(9)=7
1290 V(10)=7742:J(10)=3:GOSUB730
1300 V(11)=7770:J(11)=5
1310 V(12)=7774:J(12)=7
1320 V(13)=7778:J(13)=3
1330 V(14)=7782:J(14)=2
1340 V(15)=7786:J(15)=4:GOSUB730
1350 V(16)=7814:J(16)=3
1360 V(17)=7818:J(17)=2
1370 V(18)=7822:J(18)=4
1380 V(19)=7826:J(19)=7
1390 V(20)=7830:J(20)=5
1400 V(21)=7858:J(21)=7
1410 V(22)=7862:J(22)=4
1420 V(23)=7866:J(23)=5
1430 V(24)=7870:J(24)=3
1440 V(25)=7874:J(25)=2
1450 RETURN
1460 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
SCORE■ :";SC"■ HI:■";PEEK(780);"■"
1470 ONKGOTO1480,1490,1500,1510,15
20,63999
1480 A$="<<<<  GENIAL   <<<<":GOTO
1530
1490 A$="<<<<    OK    <<<<<":GOTO
1530
1500 A$="=====   BIEN   =====":GOT
O1530
1510 A$="= CA SE COMPLIQUE =":GOTO
1530
1520 A$="<=   KOLOSSAL    =<"
1530 V=60:Q=.:L=LEN(A$)
1540 PRINT"■■■■■■■■■■■■"TAB((22-L)/
2)RIGHT$(A$,L-Q)LEFT$(A$,Q):Q=Q*(-
(Q<L))+1
1550 FORT=1TOV:NEXT:LI=LI+1
1560 IFLI=25THENLI=.:GOTO1580
1570 GOTO1540
1580 IFTR=30THENPT=PT+1:TR=5:GOTO1
620
1590 PRINT"■■■■■■■■■■■■
          ":FORT=1TO100:NEXT
1600 IFZK=1THENPRINT"■■■■■■■■■■■■■
  UNE AUTRE ?":GOTO1630
1610 GOTO940
1620 FORX=1TO25:B(X)=.:NEXT:BP=.:G
OTO1680
1630 POKE198,.
1640 GETCH$:IFCH$=""THEN1640
1650 IFCH$="O"THEN1730
1660 IFCH$="N"THENPRINT"■■":POKE36
879,27:POKE36869,240:END
1670 GOTO1640
1680 PRINT"■■■■■   2 EME PARTIE■"
1690 PRINT"■■  LA MOINDRE ERREUR
 ■PROVOQUE L/ELIMINATION"
1700 PRINT"■ APPUYEZ SHIFT"
1710 PRINT" ******* *****"
1720 WAIT653,1:GOTO170
1730 HI=PEEK(780)
1740 IFSC>HITHENPOKE780,SC
1750 RUN140
1760 POKE36869,255:PRINT"■"
1770 FORX=1TO20
1780 PRINT"■■■■■■■"TAB(X)"#$■■■%&■■
■'(■■■)*■■■"
1790 FORT=1TO150:NEXT
1800 PRINT"■■■■■■■"TAB(X)"   ■■■  ■■
■  ■■■  "
1810 NEXT
1820 FORX=1TO20:READA$
1830 PRINT"■■■■■■■"TAB(X)"■#$■■■%&■
■■'(■■■)*■■■■■"A$
1840 FORT=1TO140:NEXT
1850 PRINT"■■■■■■■"TAB(X)"   ■■■  ■■
■  ■■■  "
1860 NEXT:FORT=1TO500:NEXT
1870 PRINT"■■■■■■            PAR ■■
         BOICHUT PHILIPPE"
1880 FORT=1TO1000:NEXT
1890 FORX=255TO0STEP-45
1900 PRINT"■"TAB(X)"■#$■■■%&■■■'(■
■■)*■■■■■"
1910 FORT=1TO140:NEXT
1920 PRINT"■"TAB(X)"   ■■■   ■■■   ■■
■  "
1930 NEXT:FORT=1TO500:NEXT
1940 FORT=1TO1000:NEXT
1950 FORZ=1TO3
1960 READA,DT:CO=30720
1970 FORX=7923TODT:
1980 POKEX+CO,.:POKEX+22+CO,.:POKE
X+21+CO,.
1990 POKEX,43:POKEX+22,44:POKEX+21
,A:FORT=1TO50:NEXT
2000 POKEX,32:POKEX+22,32:POKEX+21
,32:FORT=1TO40:NEXT:NEXT
2010 POKEDT-22,A:FORT=1TO75:NEXT
2020 FORX=DTTO7922STEP-1:POKEX,45:
POKEX+22,46:POKEX+CO,.:POKEX+22+CO
,.:FORT=1TO50:NEXT
2030 POKEX,32:POKEX+22,32:FORT=1TO
40:NEXT
2040 NEXT
2050 NEXTZ
2060 FORT=1TO200:NEXT:GOTO110
```

AMSTRAD

Suite de la page 7

```
2380 DATA 111,211,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,111,182,0,0,0,211,0,
0,0,0,0,0,181,182,0,0,0
2390 DATA 111,111,182,211,181,111,
182,0,211,0,181,111,111,111,111,11
1,182,111,111,111,111,111,111,111,
111,111,111,111,111,111,111,111,11
1,111
2400 DATA 111,111,111,111,111,111,
111,111,111,111,111,111,111,111,11
1,111,183,111,111,111,111,111,111,
111,111,111,111,111,111,111,111,18
3,211,0
2410 DATA 111,111,183,211,180,111,
111,111,111,111,111,183,211,0,0,0,
0,111,111,0,0,0,180,111,111,111,11
1,183,0,0,0,0,0,0
2420 DATA 111,183,0,0,0,0,180,111,
111,183,0,0,0,0,181,111,182,111,21
1,0,0,0,0,211,0,0,0,0,0,181,111,
111,111
2430 DATA 111,0,0,211,0,0,0,0,0,0,
211,181,111,111,111,111,111,111,11
1,111,111,111,111,111,111,111,111,
111,111,111,111,111,111,111
2440 REM ****** SISIEME TABLEAU **
****
2450 DATA 850,56,10
2460 DATA 111,111,111,111,0,111,11
1,111,111,111,111,0,111,111,111,11
1
2470 DATA 111,183,0,211,0,0,0,211,
0,0,0,0,211,0,111,111
2480 DATA 111,211,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,111,111
2490 DATA 111,0,0,181,182,0,181,18
2,0,181,182,0,0,0,111,111
2500 DATA 111,182,0,111,111,211,11
1,111,211,111,111,182,0,0,111,111
2510 DATA 111,111,211,111,183,0,11
1,111,0,111,111,111,182,0,111,111
2520 DATA 111,111,0,111,0,211,111,
111,0,180,111,111,111,211,111,111
2530 DATA 111,183,0,111,182,181,11
1,111,0,211,111,211,0,0,111,111
2540 DATA 111,211,0,180,111,111,11
1,111,211,0,111,0,0,0,111,111
2550 DATA 111,0,0,0,180,111,111,11
1,0,181,111,182,0,0,111,111
2560 DATA 111,182,0,0,0,111,111,18
3,0,111,111,111,0,0,111,111
2570 DATA 111,111,211,0,181,111,11
1,211,0,111,111,111,211,0,111,111
2580 DATA 111,111,182,0,111,111,11
1,0,0,111,111,111,182,0,111,111
2590 DATA 111,111,111,211,111,111,
111,182,211,111,111,111,111,0,111,
111
2600 DATA 111,111,183,0,0,211,111,
111,0,111,111,111,111,211,111,111
2610 DATA 111,111,211,0,0,0,111,18
3,0,111,111,111,183,0,111,111
2620 DATA 111,111,0,0,111,111,111,
0,0,180,111,111,211,0,111,111
2630 DATA 111,111,111,211,111,111,
111,211,0,211,111,183,0,0,111,111
2640 DATA 111,111,183,0,111,111,18
3,0,0,0,111,0,0,0,111,183
2650 DATA 111,183,0,0,111,111,0,21
1,0,211,111,211,0,0,111,0
2660 DATA 111,0,0,211,111,111,111,
111,182,181,111,182,0,0,111,0
2670 DATA 111,182,0,181,183,0,211,
180,111,111,111,111,0,211,111,182
2680 DATA 111,111,0,111,0,0,0,0,18
0,111,111,183,0,0,180,183
2690 DATA 111,183,0,111,0,0,0,0,0,
0,211,0,0,0,0,0
2700 DATA 111,211,0,183,0,181,182,
0,211,0,0,0,211,0,0,0
2710 DATA 111,0,0,0,0,111,111,0,11
1,111,111,111,111,182,0,0
2720 DATA 111,0,0,0,0,111,111,0,11
1,111,111,111,111,183,0,0
2730 DATA 111,182,0,0,181,111,111,
211,111,183,0,211,0,0,0,0
2740 DATA 111,111,111,111,111,111,
111,0,111,211,0,0,0,0,211,0
2750 DATA 111,111,111,111,111,111,
111,0,111,0,0,181,111,111,111,111
2760 DATA 111,0,211,0,0,180,111,0,
111,211,0,111,111,111,111,111
2770 DATA 111,0,0,0,0,211,111,0,11
1,0,0,180,111,111,111,111
2780 DATA 111,0,181,182,0,0,111,21
1,111,182,0,0,0,211,0,111
2790 DATA 111,0,111,111,0,211,111,
0,111,111,211,0,0,0,0,111
2800 DATA 111,211,111,111,211,0,11
1,0,111,111,182,0,0,0,0,111
2810 DATA 111,0,111,111,182,181,11
1,211,111,111,111,111,111,211,0,11
1
2820 DATA 111,0,180,111,111,111,18
3,0,180,111,111,111,183,0,0,111
2830 DATA 111,211,0,0,211,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,211,111
2840 DATA 111,0,0,0,0,0,211,0,0,0,
211,0,211,0,0,111
2850 DATA 111,111,111,111,0,111,11
1,111,111,111,111,0,111,111,111,11
1
2860 REM
2870 REM ****** SEPTIEME TABLEAU *
*****
2880 DATA 850,64,9
2890 DATA 111,111,111,111,111,111,
111,111,111,111,111,111,111,111,11
1,111,111
2900 DATA 111,0,211,0,211,0,211,0,
211,0,211,0,211,0,211,180,111
2910 DATA 111,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0
2920 DATA 111,182,0,0,0,181,182,0,
0,181,182,0,0,0,0,0,0
```

A SUIVRE...

TAURUS II

TI 99/4A BASIC ETENDU

RENÉ, TU M'AIMES ?

J'ADORE TON PARFUM "CARTE BLEUE" DE BNP !

DIEU CRÉA LA FEMME UN JOUR DE GRANDE DÉPRIME !

Seul contre une multitude de vaisseaux ennemis, montrez à tous ces chacals de quoi est capable votre joystick numéro 2...

Didier GOETZ

Mode d'emploi :
Ce jeu,donc, utilise le joystick No 2. Votre but est de décimer suffisamment de vaisseaux ennemis pour obtenir 1000 points et passer au tableau suivant. Vous êtes averti d'un déplacement vertical excessif de votre vaisseau, par la couleur jaune de celui-ci. Dans ce cas, il n'est pas conseillé d'insister dans ce sens. Votre indicateur de carburant est figuré à gauche de l'écran, par un curseur qui se déplace vers le bas. Vous avez la possibilité de vous réapprovisionner et de gagner un vaisseau supplémentaire, en touchant une capsule d'énergie. Le nombre de vaisseaux disponibles et le nombre de points obtenus sont affichés respectivement à droite et à gauche en haut de l'écran.

```
100 REM TAURUS II.(C)12_1985
110 REM DIDIER GOETZ
120 REM 12 PARC DU PETIT RAMIER 08160 FL
IZE
130 CALL PRESENTATION :: CALL MUSIQUE
140 GOTO 180
150 CALL CLEAR :: DISPLAY AT(1,1):"VOULE
Z-VOUS REJOUER (O/N)?"
160 ACCEPT AT(2,1)VALIDATE("ON")SIZE(2)B
EEP:R$
170 IF R$="O" THEN 180 ELSE CALL CLEAR :
: END
180 PTS=0 :: CALL CLEAR :: CALL SCREEN(2
):: CALL MAGNIFY(3)
190 CL1=5 :: CL2=6 :: VAIS=1
200 CALL CHAR(96,"FF00FF00FF00FF",97,"FF
FF0000FFFF",98,"FFFFFFFF",99,RPT$("F",16
),100,RPT$("0",16))
210 CALL CHAR(104,"000000000000030301010
3061C180000000000C0C1830E0E0C0800000000
000")
220 CALL CHAR(108,RPT$("0",10)&"0101C3FF
03"&RPT$("0",22)&"8080C3FFC0"&RPT$("0",1
2))
230 CALL CHAR(112,"00000030301800C0707030
10000000000000000000C0C08080C0603818O
000")
240 CALL CHAR(116,"00040029001702270B5B0
10E2400040000000249840AAB0F2D0ACD01A90480
000")
250 CALL CHAR(120,"0101"&RPT$("0",28)&"8
080"&RPT$("0",28)):: CALL CHAR(136,"FF66
663C246666FF"&RPT$("0",48))
260 DIM A$(3)
270 A$(0)="00071F3F3F7F7F00007F7F3F3F1F0
70000E0F8FCFCFEFE0000FEFEFCFCF8E000"
280 A$(1)="0101010103OF3DEDED3D0F0301010
10180808080C0F0BCB7B7BCF0C080808080"
290 A$(2)="070C1F307FFF80FF3F0C060203010
101E030F80CFEFF01FFFC306040C0808080"
300 A$(3)="0F7CDFFFC0C0C0C0C0C0C0C0C0C0C
0F0F03EFBFF030303030303030303030F"
310 CALL CHAR(132,"F0"&RPT$("0",62)):: C
ALL CHAR(128,"FFFF"&RPT$("0",60)):: CALL
 CHAR(124,"0000031DE11D03"&RPT$("0",52))
320 L=15 :: FOR I=96 TO 100 :: CALL HCHA
R(L,1,I,32):: L=L+1 :: NEXT I
330 L=10 :: FOR I=96 TO 100 :: CALL HCHA
R(L,1,I,32):: L=L-1 :: NEXT I
340 CALL HCHAR(1,1,100,96):: CALL HCHAR(
22,1,100,96):: CALL HCHAR(4,1,99,64):: C
ALL HCHAR(20,1,99,64)
350 CALL CHAR(92,"00008"):: FOR I=1 TO 1
5 :: CALL HCHAR(INT(RND*4)+11,INT(RND*32
)+1,92):: NEXT I
360 CALL COLOR(9,5,6):: FOR I=2 TO 8 ::
CALL COLOR(I,16,1):: NEXT I
370 CALL SPRITE(#20,128,12,180,8,#21,128
,12,12,8,#22,132,12,96,8):: CALL SPRITE(
#23,124,12,8,16,1,0)
380 N=N+1 :: DISPLAY AT(1,27)SIZE(3):VAI
S :: DISPLAY AT(1,1)SIZE(5):PTS
390 CALL SPRITE(#1,108,16,96,124,#23,124
,12,8,16,1,0):: CH=INT(RND*5)+1
400 CH=INT(RND*6)+1 :: ON CH GOTO 490,51
0,570,530,570,550
410 CALL JOYST(2,X,Y):: CALL KEY(2,C,M):
: CALL PATTERN(#1,108+X):: CALL MOTION(#
1,-Y*4,X*4):: IF M<>0 THEN CALL TIR(PTS,
TOU,S,N)
420 IF S=1 THEN S=0 :: GOTO 620 ELSE IF
TOU=1 THEN TOU=0 :: GOTO 400
430 IF CL1=5 AND CL2=6 THEN CL1=6 :: CL2
=5 ELSE CL1=5 :: CL2=6
440 CALL COLOR(9,CL1,CL2):: CALL POSITIO
N(#1,X1,Y1):: CALL DISTANCE(#20,#23,DCBI
)
450 IF X1>167 OR X1<12 OR DCBI<=70 THEN
470 ELSE IF X1>147 OR X1<32 THEN CALL CO
LOR(#1,11)ELSE CALL COLOR(#1,16)
460 RETURN
470 CALL PATTERN(#1,116):: CALL COLOR(#1
,9):: CALL SOUND(600,-7,0):: VAIS=VAIS-1
 :: DISPLAY AT(1,27)SIZE(3):VAIS
480 CALL DELSPRITE(#1):: IF VAIS=-1 THEN
 CALL FIN(PTS):: GOTO 150 ELSE 390
490 CALL CHAR(140,A$(2)):: CALL SPRITE(#
10,140,3,INT(RND*20)+112,238):: VHT=10-I
NT(RND*20)
500 FOR VT=-30 TO 30 STEP 10 :: CALL MOT
ION(#10,VT,VHT):: GOSUB 410 :: NEXT VT :
: CALL SOUND(50,-5,5):: GOTO 500
510 CALL CHAR(140,A$(1)):: CALL SPRITE(#
10,140,12,88,1):: VHE=INT(RND*10)+10
520 CALL MOTION(#10,2*Y,VHE):: GOSUB 410
 :: GOTO 520
530 CALL CHAR(140,A$(3)):: CALL SPRITE(#
10,140,7,92,1)
540 CALL MOTION(#10,-Y,6*X):: GOSUB 410
:: GOTO 540
550 CALL CHAR(140,A$(0)):: CALL SPRITE(#
10,140,15,92,1)
560 CALL MOTION(#10,0,40-INT(RND*80))::
GOSUB 410 :: GOTO 560
570 CALL SPRITE(#10,136,8,92,INT(RND*200
)+27):: VR=20-INT(RND*40)
580 CALL MOTION(#10,VR,0):: CALL COINC(#
10,#1,8,CVE):: CALL POSITION(#10,A,B)::
IF A>192 THEN 590 ELSE IF CVE=-1 THEN 60
0 ELSE GOSUB 410 :: GOTO 580
590 CALL MOTION(#1,0,0):: CALL DELSPRITE
(#10):: GOTO 400
600 CALL MOTION(#1,0,0):: CALL DELSPRITE
(#10):: FOR I=110 TO 440 STEP 5 :: CALL
SOUND(-50,I,5):: NEXT I :: VAIS=VAIS+1
610 DISPLAY AT(1,27)SIZE(3):VAIS :: GOTO
 390
620 REM 2eme PARTIE
630 CALL COLOR(#1,16):: CALL PATTERN(#1,
108):: CALL DELSPRITE(#10):: CALL MOTION
(#23,0,0):: FOR I=15 TO 24
640 IF CL1=5 AND CL2=6 THEN CL1=6 :: CL2
=5 ELSE CL1=5 :: CL2=6
650 CALL COLOR(9,CL1,CL2):: CALL HCHAR(I
,1,32,32):: J=25-I :: CALL HCHAR(J,1,32,
32)
660 FOR F=1 TO 2 :: CALL HCHAR(I,INT(RND
*31)+1,92):: CALL HCHAR(J,INT(RND*31)+1.
92):: NEXT F
670 NEXT I :: DISPLAY AT(1,1)SIZE(5):PTS
 :: DISPLAY AT(1,27)SIZE(3):VAIS
680 CALL CHAR(60,RPT$("18",8)&RPT$("0",4
8)):: CALL CHAR(64,"006070381C0E0600"&RP
T$("0",48)):: CALL CHAR(68,"000000FFFF"&
RPT$("0",54))
690 CALL CHAR(72,"00060E1C38706000"&RPT$
("0",48))
700 CALL CHAR(76,"0002040404020103034538
000000000000000000001CA2C0C080402020204O
00")
710 CALL CHAR(80,"0000000002020110F030101
01020C00000000003040808080C0F08804040000000
00")
720 CALL CHAR(84,"031E73731E070101010107
1E73731E03C078CECE78C0808080C078CECE78
C0")
730 S=0 :: N=N+1 :: CALL MOTION(#23,1,0)
:: GOTO 750
740 CALL SPRITE(#1,108,16,96,124,#23,124
,12,8,16,1,0)
750 CH=INT(RND*5)+1 :: ON CH GOTO 810,84
0,890,870,890
760 CALL JOYST(2,X,Y):: CALL KEY(2,C,M):
: CALL PATTERN(#1,108+X):: CALL MOTION(#
1,-Y*4,X*4):: IF M<>0 THEN CALL TIR(PTS,
TOU,S,N)
770 IF S=1 THEN S=0 :: GOTO 940 ELSE IF
TOU=1 THEN TOU=0 :: GOTO 750
780 CALL DISTANCE(#20,#23,DCBI):: IF DCB
I<=70 THEN 790 ELSE RETURN
790 CALL PATTERN(#1,116):: CALL COLOR(#1
,9):: CALL SOUND(600,-7,0):: VAIS=VAIS-1
 :: DISPLAY AT(1,27)SIZE(3):VAIS
800 CALL DELSPRITE(#1):: IF VAIS=-1 THEN
 CALL FIN(PTS):: GOTO 150 ELSE 740
810 CALL SPRITE(#1C,76,12,INT(RND*100)+4
6,238):: CE=76
820 IF CE=76 THEN CE=80 ELSE CE=76
830 CALL PATTERN(#10,CE):: CALL MOTION(#
10,Y,INT(RND*30)):: GOSUB 760 :: GOTO 82
0
840 CALL SPRITE(#10,60,13,INT(RND*100)+4
6,INT(RND*200)+20):: CB=56
850 CB=CB+4 :: IF CB=76 THEN CB=60
860 CALL PATTERN(#10,CB):: CALL MOTION(#
10,2*Y,2*X):: GOSUB 760 :: GOTO 850
870 CALL SPRITE(#10,84,10,INT(RND*100)+4
6,INT(RND*200)+20)
880 CALL MOTION(#10,15-INT(RND*30),15-IN
T(RND*30)):: GOSUB 760 :: GOTO 880
890 CALL SPRITE(#10,136,8,92,INT(RND*200
)+27):: VR=20-INT(RND*40)
900 CALL MOTION(#10,VR,0):: CALL COINC(#
10,#1,8,CVE):: CALL POSITION(#10,A,B)::
IF A>192 THEN 910 ELSE IF CVE=-1 THEN 92
0 ELSE GOSUB 760 :: GOTO 900
910 CALL DELSPRITE(#10):: GOTO 750
920 CALL MOTION(#1,0,0):: CALL DELSPRITE
(#10):: FOR I=110 TO 440 STEP 5 :: CALL
SOUND(-50,I,5):: NEXT I :: VAIS=VAIS+1
930 DISPLAY AT(1,27)SIZE(3):VAIS :: GOTO
 740
940 CALL DELSPRITE(#10):: CALL MOTION(#2
3,0,0,#1,0,0):: CALL PATTERN(#1,108)
950 CD=96 :: FOR I=15 TO 19
960 IF CL1=5 AND CL2=6 THEN CL1=6 :: CL2
=5 ELSE CL1=5 :: CL2=6
970 CALL COLOR(9,CL1,CL2):: CALL HCHAR(I
,1,CD,32):: J=25-I :: CALL HCHAR(J,1,CD,
32):: CD=CD+1
980 NEXT I
990 CALL COLOR(9,5,6):: CALL HCHAR(20,1,
99,64):: CALL HCHAR(4,1,99,64):: CALL CO
LOR(9,6,5):: CALL HCHAR(22,1,100,64)
1000 CALL HCHAR(2,1,100,64):: CALL COLOR
(9,5,6):: CALL HCHAR(1,1,99,32):: CALL H
CHAR(24,1,99,32)
1010 DISPLAY AT(1,1)SIZE(5):PTS :: DISPL
AY AT(1,27)SIZE(3):VAIS :: GOTO 380
1020 SUB TIR(PTS,TOU,S,N)
1030 CALL MOTION(#1,0,0,#10,0,0):: CALL
POSITION(#1,X1,Y1):: IF X1>195 THEN X1=1
95
1040 CALL SPRITE(#2,120,8,X1+5,Y1,96-X1,
0):: CALL SOUND(50,-5,15,2500,5,110,5)
1050 CALL COINC(#2,#10,8,C):: IF C=-1 TH
EN 1060 ELSE 1080
1060 CALL DELSPRITE(#2):: CALL PATTERN(#
10,116):: CALL COLOR(#10,9):: CALL SOUND
(600,-7,0):: FOR T=1 TO 200 :: NEXT T
1070 PTS=PTS+50 :: DISPLAY AT(1,1)SIZE(5
):PTS :: CALL DELSPRITE(#10):: TOU=1 ::
IF PTS=1000*N THEN S=1 :: SUBEXIT ELSE S
=0 :: SUBEXIT
1080 CALL POSITION(#2,X2,Y2):: IF (X1>=9
6 AND X2<96)OR(X1<=96 AND X2>96)THEN CAL
L DELSPRITE(#2)ELSE 1050
1090 SUBEND
1100 SUB FIN(PTS)
1110 CALL DELSPRITE(ALL):: CALL CLEAR ::
 IF NM2$="" THEN NM2$="******"
1120 DISPLAY AT(1,1):"VOTRE PRENOM?:" ::
 ACCEPT AT(1,15)VALIDATE(UALPHA)SIZE(20)
BEEP:NM1$
1130 DISPLAY AT(3,1):MN1$&"VOTRE SCORE E
ST DE:";PTS;"POINTS"
1140 IF PTS>=SCORE THEN 1150 ELSE CALL S
OUND(1000,-7,0):: GOTO 1170
1150 DISPLAY AT(6,1):"VOUS AVEZ BATTU "&
NM2$&" QUI AVAIT:";SCORE;"POINTS"
1160 NM2$=NM1$ :: SCORE=PTS :: FOR I=2 T
O 16 :: CALL SCREEN(I):: J=2*(I-1):: CAL
L SOUND(80,110,J,111,J,112,J):: NEXT I :
: CALL SCREEN(2)
1170 DISPLAY AT(10,1):"MEILLEUR SCORE:";
SCORE :: DISPLAY AT(12,1):"DETENU PAR:"&
NM2$
1180 DISPLAY AT(24,1):"APPUYEZ SUR UNE T
OUCHE"
1190 CALL KEY(0,QW,ER):: IF ER=0 THEN 11
90
1200 SUBEND
1210 SUB PRESENTATION
1220 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(2):: CALL
 MAGNIFY(2)
1230 CALL CHAR(91,"00FF2424242424FF")
1240 DATA 84,65,85,82,85,83,91
1250 L=10 :: FOR I=1 TO 7 :: READ C :: C
ALL SPRITE(#I,C,INT(RND*14)+3,L,120):: L
=L+26 :: NEXT I
1260 FOR I=1 TO 3 :: FOR J=1 TO 7 :: CAL
L COLOR(#J,INT(RND*14)+3):: NEXT J
1270 MA=1 :: FOR J=1 TO 5 :: IF MA=1 THE
N MA=2 ELSE MA=1
1280 FOR T=1 TO 50 :: NEXT T :: CALL MAG
NIFY(MA):: NEXT J :: NEXT I
1290 SUBEND
1300 SUB MUSIQUE
1310 DATA 165,600,220,300,262,150,294,15
0,262,300,220,300,196,300,220,300
1320 DATA 40000,300,262,150,294,150,262,
300,220,300,196,300,294,300,294,300,262,
300,40000,300
1330 DATA 165,300,220,300,262,150,294,15
0,262,300,220,300,196,300,220,300
1340 DATA 40000,300,262,150,294,150,262,
300,220,300,196,300,294,300,196,300,220,
300,40000,300
1350 FOR I=1 TO 36 :: READ F,D :: CALL S
OUND(D,F,5,F+1,5,F+2,5):: NEXT I
1360 CALL DELSPRITE(ALL):: SUBEND
```

MSX

Suite de la page 4

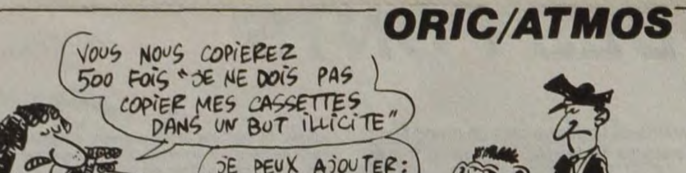
```
4540 DATA 6,1,8,1,10,1,12,1,14,1,16,2
,19,1,21,1,23,1,30,1,0,1
4550 DATA 2,3,8,1,12,1,14,1,16,1,21,1
,23,1,25,4,30,1,0,1
4560 DATA 4,1,6,1,8,3,12,1,16,1,18,2,
21,1,27,1,30,1,0,1
4570 DATA 2,1,4,1,10,1,12,1,14,1,21,1
,23,1,25,1,29,2
4580 DATA 0,1,2,1,4,5,10,1,12,1,14,3,
18,4,23,1,25,3,29,2,0,1
4590 DATA 2,1,10,1,15,1,19,3,25,1,30,
1,0,1
4600 DATA 4,4,9,3,13,1,17,1,23,1,25,1
,27,2,30,1,0,5
4610 DATA 9,1,13,1,15,4,20,2,23,1,27,
1,30,1,0,1
4620 DATA 6,4,11,1,13,1,15,1,23,1,25,
1,27,1,29,2,0,1
4630 DATA 2,2,5,2,11,1,15,1,17,1,19,3
,23,1,25,1,27,1,29,2,0,1
4640 DATA 2,1,8,1,10,2,13,1,15,1,17,1
,19,1,23,1,25,1,27,1,29,2,0,1
4650 DATA 4,5,13,1,17,1,21,1,25,1,29,
2,0,31,-2,
4660 REM =======================
4670 REM    LABYRINTHE  No 2
4680 REM =======================
4690 DATA 0,1,9,1,30,1
4700 DATA 0,1,2,6,9,1,11,2,14,1,16,4,
21,3,25,2,28,1,30,1
4710 DATA 0,1,2,1,7,1,9,1,11,1,19,1,3
0,1
4720 DATA 0,1,4,2,7,1,11,1,13,5,19,1,
21,4,26,3,30,1
4730 DATA 0,1,2,1,4,2,7,1,9,1,11,1,16
,1,30,1
4740 DATA 0,1,2,1,4,2,7,1,9,1,11,4,16
,1,18,1,20,1,22,4,27,4
4750 DATA 0,1,2,1,4,2,7,1,9,1,14,1,16
,1,18,1,20,1,30,1
4760 DATA 0,1,2,1,4,2,7,1,11,2,14,1,1
6,1,18,1,20,2,23,2,26,3,30,1
4770 DATA 0,1,2,1,4,2,7,1,9,1,21,1,23
,1,28,1,30,1
4780 DATA 0,1,2,1,4,2,7,1,9,1,11,2,14
,1,16,4,21,1,23,1,25,2,28,1,30,1
4790 DATA 0,1,2,1,4,2,9,1,14,1,16,1,2
1,1,23,1,25,2,30,1
4800 DATA 0,1,2,1,7,1,9,1,11,1,13,2,1
6,1,18,4,23,1,28,1,30,1
4810 DATA 0,1,2,6,9,1,11,1,16,1,18,1,
25,2,28,1,30,1
4820 DATA 0,1,9,1,11,1,13,1,15,2,18,1
,20,2,23,4,28,1,30,1
4830 DATA 0,1,2,8,13,1,15,1,18,1,20,1
,30,1
4840 DATA 0,1,4,1,11,1,15,1,17,2,20,1
,22,2,25,4,30,1
4850 DATA 0,1,2,1,6,3,10,4,15,1,17,2,
20,1,22,2,25,1,30,1
4860 DATA 0,1,4,1,17,2,27,4
4870 DATA 0,31,-2,,
4880 REM =======================
4890 REM    LABYRINTHE  No 3
4900 REM =======================
4910 DATA 0,1,30,1,0,1,2,1,4,10,15,14
,30,1
4920 DATA 0,1,2,1,28,1,30,1
4930 DATA 0,1,2,1,4,1,6,11,18,6,25,2,
28,1,30,1
4940 DATA 0,1,2,1,4,1,6,1,26,1,28,1,3
0,1
4950 DATA 0,1,2,1,4,1,6,1,8,15,24,1,2
6,1,28,1,30,1
4960 DATA 0,1,4,1,6,1,8,1,24,1,26,1,2
8,1,30,1
4970 DATA 0,1,2,1,4,1,6,1,10,6,17,4,2
2,1,24,1,26,1,28,1,30,1
4980 DATA 0,1,2,1,4,1,6,1,8,1,10,6,17
,4,22,1,24,1,26,1,28,1,30,1
4990 DATA 0,1,2,1,4,1,6,1,8,1,22,1,24
,1,26,1,28,1,30,1
5000 DATA 0,1,2,1,4,1,6,1,8,15,24,1,2
6,1,28,1,30,1
5010 DATA 0,1,2,1,4,1,6,1,24,1,28,1,3
0,1
5020 DATA 0,1,4,1,6,11,18,7,26,1,30,1
5030 DATA 0,1,2,1,4,1,26,1,28,1,30,1
5040 DATA 0,1,2,1,4,18,23,4,28,1,30,1
5050 DATA 0,1,2,1,28,1,30,1
5060 DATA 0,1,2,2,5,7,13,10,24,5,30,1
5070 DATA 0,1,30,1,0,31,-2,
5080 REM =======================
5090 REM    LABYRINTHE  No 4
5100 REM =======================
5110 DATA 0,1,30,1
5120 DATA 0,1,2,1,4,3,8,5,14,7,22,3,2
6,3,30,1
5130 DATA 0,1,2,1,4,1,10,1,14,2,19,2,
24,1,30,1
5140 DATA 0,1,2,1,6,1,8,1,12,1,17,1,2
2,1,26,3,30,1
5150 DATA 0,1,4,3,8,5,14,7,22,3,26,3,
30,1
5160 DATA 0,1,2,1,30,1
5170 DATA 0,1,2,10,13,5,19,8,28,1,30,
1
5180 DATA 0,1,26,1,28,1,30,1
5190 DATA 0,1,2,1,4,6,11,2,14,1,16,1,
18,1,20,1,22,1,24,1,26,1,28,1,30,1
5200 DATA 0,1,2,1,9,1,12,1,14,1,16,1,
18,1,20,1,22,1,24,1,26,1,28,1,30,1
5210 DATA 0,1,2,1,4,4,9,2,12,1,14,1,1
6,1,18,1,20,1,22,1,24,1,26,1,30,1
5220 DATA 0,1,9,1,12,1,14,1,16,1,18,1
,20,1,22,1,24,1,26,1,28,1,30,1
5230 DATA 0,1,2,6,9,1,11,2,14,1,16,1,
18,1,20,1,22,1,24,1,26,1,28,1,30,1
5240 DATA 0,1,9,1,12,1,14,1,16,1,18,1
,20,1,22,1,24,1,26,1,28,1,30,1
5250 DATA 0,1,2,6,9,2,12,1,14,1,16,1,
18,1,20,1,22,1,24,1,26,1,28,1,30,1
5260 DATA 0,1,9,1,12,1,14,1,16,1,18,1
,20,1,22,1,24,1,28,1,30,1
5270 DATA 0,1,2,8,11,2,14,1,16,1,18,1
,20,1,22,1,24,1,26,3,30,1
5280 DATA 0,1,30,1
5290 DATA 0,31,-2,
5300 REM =======================
5310 REM    LABYRINTHE  No 5
5320 REM =======================
5330 DATA 0,1,6,1,30,1
5340 DATA 0,1,2,1,4,1,6,1,8,1,10,1,12
,1,14,1,16,1,18,1,20,1,22,1,24,1,26,1
,28,1,30,1
5350 DATA 0,1,2,1,4,1,6,1,30,1
5360 DATA 0,1,2,1,4,1,6,1,8,1,10,1,12
,1,14,1,16,1,18,1,20,1,22,1,24,1,26,1
,28,1,30,1
5370 DATA 0,1,2,1,4,1,30,1
5380 DATA 0,1,6,1,8,1,10,1,12,1,14,1,
16,1,18,1,20,1,22,1,24,1,26,5
5390 DATA 0,4,5,2,40,
5400 DATA 6,1,8,1,10,1,12,1,14,1,16,1
,18,1,20,1,22,1,24,1,26,5
5410 DATA 0,5,6,1,30,1
5420 DATA 0,1,6,1,8,1,10,3,14,4,19,1,
21,3,25,4,30,1
5430 DATA 0,1,2,3,6,1,8,1,12,1,30,1
5440 DATA 0,1,4,1,10,1,14,2,17,7,25,4
,30,1
5450 DATA 0,1,2,1,4,3,8,1,10,2,13,3,1
7,7,30,1
5460 DATA 0,1,11,1,25,2,28,1,30,1
5470 DATA 0,1,2,3,6,2,9,1,11,16,30,1
5480 DATA 0,1,6,1,9,1,28,1,30,1
5490 DATA 0,1,2,2,5,2,8,2,11,2,14,2,1
7,2,20,2,23,2,26,1,28,1,30,1
5500 DATA 0,1,30,1
5510 DATA 0,31,-2,
5520 REM =======================
5530 REM    LABYRINTHE  No 6
5540 REM =======================
5550 DATA 0,1,4,1,8,2,10,1,18,1,22,1,
26,1,30,1
5560 DATA 0,1,2,1,6,1,10,1,12,1,14,1,
16,1,18,1,20,1,24,1,28,1,30,1
5570 DATA 0,1,2,7,10,1,12,1,14,1,6,1,
18,1,20,5,26,3,30,1
5580 DATA 0,1,2,1,10,1,12,1,14,1,16,1
,18,1,30,1
5590 DATA 0,1,2,1,4,7,12,1,14,1,16,1,
18,7,26,5
5600 DATA 0,1,12,1,14,1,16,1,40,
5610 DATA 2,11,14,1,16,11,28,3
5620 DATA 0,1,14,1,30,1
5630 DATA 0,1,2,27,30,1
5640 DATA 0,1,2,1,14,1,28,1,30,1
5650 DATA 0,1,2,1,4,9,14,1,16,11,28,1
,40,
5660 DATA 2,1,12,1,14,1,16,1,26,1,28,
1,30,1
5670 DATA 0,1,2,1,4,7,12,1,14,1,16,1,
18,7,26,1,28,1,30,1
5680 DATA 0,1,2,1,10,1,12,1,14,1,16,1
,18,1,26,1,28,1,30,1
5690 DATA 0,1,2,1,4,5,10,1,12,1,14,1,
16,1,18,1,20,7,28,1,30,1
5700 DATA 0,1,2,1,8,1,10,1,12,1,14,1,
16,1,18,1,20,1,28,1,30,1
5710 DATA 0,1,2,5,8,1,10,1,12,1,14,1,
16,1,18,1,20,1,22,7,30,1
5720 DATA 0,1,30,1
5730 DATA 0,31,-2,
5740 REM =======================
5750 REM    LABYRINTHE  No 7
5760 REM =======================
5770 DATA0,1,30,1,0,1,30,1
5780 DATA0,1,30,1,0,1,30,1
5790 DATA0,1,30,1,0,1,30,1
5800 DATA0,1,30,1,0,1,30,1
5810 DATA0,1,30,1,0,1,30,1
5820 DATA0,1,30,1,0,1,30,1
5830 DATA0,1,30,1,0,1,30,1
5840 DATA0,1,30,1,0,1,30,1
5850 DATA0,1,30,1,0,1,30,1
5860 DATA0,31,-2,
```

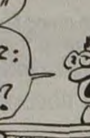
COPIEUR-PRO

ORIC/ATMOS

Dans un but bien évidemment non répréhensible, copiez sans vergogne vos "chères" cassettes...

Grégoire GEMPP









SUITE DU N°131

```
10162 DATA 04DD
10163 DATA 8D,55,BE,4C,07,E8,A0,33
10164 DATA 03AE
10165 DATA 8C,75,BE,A9,52,8D,72,BE
10166 DATA 0477
10167 DATA 8D,73,BE,A9,45,4C,4B,06
10168 DATA 0349
10169 DATA A9,0C,8D,2D,BE,A9,08,8D
10170 DATA 036B
10171 DATA 43,BE,20,CA,E6,20,BA,E6
10172 DATA 0491
10173 DATA A9,24,20,C6,E5,A9,53,8D
10174 DATA 0421
10175 DATA 44,BE,A2,09,BD,50,08,20
10176 DATA 02E2
10177 DATA C6,E5,CA,D0,F7,A5,03,F0
10178 DATA 05D4
10179 DATA 0B,BD,1D,BD,20,C6,E5,E8
10180 DATA 0455
10181 DATA E4,03,D0,F5,A9,00,20,C6
10182 DATA 043B
10183 DATA E5,A9,60,85,05,A9,08,85
10184 DATA 03AE
10185 DATA 06,A9,6E,85,07,A9,BD,85
10186 DATA 0394
10187 DATA 08,A5,01,85,09,A5,02,85
10188 DATA 0268
10189 DATA 0A,20,03,04,20,3D,04,C6
10190 DATA 0158
10191 DATA 09,D0,F9,20,3D,04,C6,09
10192 DATA 0302
10193 DATA C6,0A,A5,0A,20,03,04,A5
10194 DATA 024B
10195 DATA 0A,D0,E9,20,07,E8,A9,08
10196 DATA 0383
10197 DATA 8D,2D,BE,A9,20,8D,44,BE
10198 DATA 03D0
10199 DATA 60,AD,56,08,F0,01,60,A9
10200 DATA 0365
10201 DATA 4F,8D,5C,BD,A9,55,8D,5D
10202 DATA 03DD
10203 DATA BD,A9,49,8D,5E,BD,A9,01
10204 DATA 0401
10205 DATA 8D,56,08,A2,8B,A0,BE,20
10206 DATA 0396
10207 DATA 47,04,A2,B3,A0,BE,4C,47
10208 DATA 0391
10209 DATA 04,AD,56,08,D0,01,60,A9
10210 DATA 02E9
10211 DATA 4E,8D,5C,BD,8D,5E,BD,A9
10212 DATA 0445
10213 DATA 4F,8D,5D,BD,A9,00,4C,F8
10214 DATA 03E3
10215 DATA 06,AD,67,00,D0,01,60,A9
10216 DATA 02F4
10217 DATA 00,8D,67,00,A2,DB,A0,BE
10218 DATA 03CF
10219 DATA 20,47,04,A2,03,A0,BF,4C
10220 DATA 02BB
10221 DATA 47,04,AD,67,00,F0,01,60
10222 DATA 02B0
10223 DATA A9,01,4C,29,07,AD,5C,BD
10224 DATA 02EC
10225 DATA C9,4F,F0,0E,AD,B3,BE,C9
10226 DATA 04FD
10227 DATA 4E,D0,03,20,FB,06,AD,53
10228 DATA 0342
10229 DATA 08,60,AD,8B,BE,C9,41,D0
10230 DATA 0438
10231 DATA F5,F0,F0,A9,0C,8D,1D,BF
10232 DATA 04F3
10233 DATA A2,00,20,5C,04,20,F8,C5
10234 DATA 02FF
10235 DATA C9,08,F0,13,C9,09,F0,1A
10236 DATA 03B0
10237 DATA C9,DD,F0,21,C9,20,30,ED
10238 DATA 03ED
10239 DATA C9,7E,30,2E,4C,6D,07,20
10240 DATA 0285
10241 DATA 5C,04,E0,00,F0,01,CA,4C
10242 DATA 0347
10243 DATA 6A,07,20,5C,04,E0,11,F0
10244 DATA 02D2
10245 DATA 01,E8,4C,6A,07,20,5C,04
10246 DATA 0226
10247 DATA 86,03,A9,20,9D,1D,BD,E8
10248 DATA 03B1
10249 DATA E0,17,D0,F8,A9,08,8D,1D
10250 DATA 041A
10251 DATA BF,60,E0,11,F0,B7,9D,1D
10252 DATA 0471
10253 DATA BD,E8,4C,6A,07,A9,0C,8D
10254 DATA 03A4
10255 DATA 5F,BF,20,F8,C5,C9,4F,D0
10256 DATA 04E3
10257 DATA 03,6C,FC,FF,C9,4E,D0,F2
10258 DATA 0543
10259 DATA A9,06,8D,5F,BF,60,A9,0A
10260 DATA 036D
10261 DATA 8D,6A,02,20,F8,C5,20,E7
10262 DATA 03DD
10263 DATA 07,20,10,FB,4C,DB,07,A8
10264 DATA 0308
10265 DATA A2,05,A9,20,9D,70,BE,CA
10266 DATA 0405
10267 DATA D0,F8,98,C9,41,D0,03,4C
10268 DATA 0489
10269 DATA E1,06,C9,43,D0,03,4C,68
10270 DATA 037A
10271 DATA 06,C9,46,D0,03,4C,21,07
10272 DATA 025C
10273 DATA C9,4C,D0,03,4C,66,04,C9
10274 DATA 0367
10275 DATA 4E,D0,03,4C,09,07,C9,51
10276 DATA 0297
10277 DATA D0,03,4C,BD,07,C9,52,D0
10278 DATA 03CE
10279 DATA 03,4C,63,07,C9,53,D0,03
10280 DATA 02A8
10281 DATA 4C,3A,07,C9,56,D0,03,4C
10282 DATA 02CB
10283 DATA A7,05,60,44,41,54,41,2E
10284 DATA 0254
10285 DATA 43,4F,44,45,2D,4D,41,43
10286 DATA 0219
10287 DATA 48,49,4E,45,2E,42,41,53
10288 DATA 0228
10289 DATA 49,43,2E,00,00,00,00,00
10290 DATA 00BA
10291 DATA A9,80,85,00,A9,BB,85,01
10292 DATA 0398
10293 DATA A9,F1,85,02,A9,09,85,03
10294 DATA 035B
10295 DATA A0,00,B1,02,91,00,E6,02
10296 DATA 02CC
10297 DATA D0,02,E6,03,E6,00,D0,02
10298 DATA 0373
10299 DATA E6,01,A5,00,C9,E0,D0,E8
10300 DATA 04ED
10301 DATA A5,01,C9,BF,D0,E2,60,AD
10302 DATA 04ED
10303 DATA FC,FF,C9,2D,D0,07,A2,09
10304 DATA 0473
10305 DATA A0,09,4C,91,08,A2,7D,A0
10306 DATA 034D
10307 DATA 09,86,00,84,01,A0,00,B1
10308 DATA 0265
10309 DATA 00,8D,AC,08,C8,B1,00,8D
10310 DATA 0347
10311 DATA AD,08,C9,FF,F0,11,A2,00
10312 DATA 0420
10313 DATA C8,B1,00,9D,FF,FF,E8,E0
10314 DATA 05DC
10315 DATA 02,D0,F5,C8,4C,97,08,20
10316 DATA 039A
10317 DATA 50,08,AD,FC,FF,C9,2D,D0
10318 DATA 04C6
10319 DATA 24,A9,4F,8D,8B,BC,A9,52
10320 DATA 03EB
10321 DATA 8D,8C,BC,A9,49,8D,8D,BC
10322 DATA 049D
10323 DATA A9,43,8D,8E,BC,A9,2D,8D
10324 DATA 0426
10325 DATA 8F,BC,A9,31,8D,90,BC,20
10326 DATA 041E
10327 DATA 74,E9,4C,06,09,A9,20,8D
10328 DATA 030E
10329 DATA 8B,BC,A9,41,8D,8C,BC,A9
10330 DATA 04AF
10331 DATA 54,8D,8D,BC,A9,4D,8D,8E
10332 DATA 043B
10333 DATA BC,A9,4F,8D,8F,BC,A9,53
10334 DATA 0488
10335 DATA 8D,90,BC,20,E7,EB,4C,D6
10336 DATA 04ED
10337 DATA 07,28,04,30,E6,42,04,C6
10338 DATA 0255
10339 DATA E5,80,04,CA,E6,83,04,96
10340 DATA 0436
10341 DATA E6,86,04,30,E6,94,04,30
10342 DATA 034E
10343 DATA E6,04,05,30,E6,11,05,30
10344 DATA 024B
10345 DATA E6,6B,05,07,E8,BB,05,CA
10346 DATA 03CF
10347 DATA E6,BE,05,96,E6,C1,05,30
10348 DATA 041B
10349 DATA E6,F8,05,30,E6,54,06,07
10350 DATA 035A
10351 DATA E8,73,06,CA,E6,76,06,BA
10352 DATA 0447
10353 DATA E6,7B,06,C6,E5,88,06,C6
10354 DATA 0466
10355 DATA E5,95,06,C6,E5,9F,06,C6
10356 DATA 0496
10357 DATA E5,D4,06,07,E8,22,07,67
10358 DATA 033E
10359 DATA 00,2A,07,67,00,3B,07,67
10360 DATA 0141
10361 DATA 00,6E,07,F8,C5,C3,07,F8
10362 DATA 03F4
10363 DATA C5,DC,07,F8,C5,E2,07,10
10364 DATA 045E
10365 DATA FB,FF,FF,FF,FF,28,04,C9
10366 DATA 05EC
10367 DATA E6,42,04,5E,E6,80,04,6A
10368 DATA 035E
10369 DATA E7,83,04,35,E7,86,04,C9
10370 DATA 03DD
10371 DATA E6,94,04,C9,E6,04,05,C9
10372 DATA 03FF
10373 DATA E6,11,05,C9,E6,6B,05,40
10374 DATA 035B
10375 DATA E9,BB,05,6A,E7,BE,05,35
10376 DATA 03F2
10377 DATA E7,C1,05,C9,E6,F8,05,C9
10378 DATA 0522
10379 DATA E6,54,06,40,E9,73,06,6A
10380 DATA 034C
10381 DATA E7,76,06,5A,E7,7B,06,5E
10382 DATA 0383
10383 DATA E6,88,06,5E,E6,95,06,5E
10384 DATA 03B1
10385 DATA E6,9F,06,5E,E6,D4,06,40
10386 DATA 03E9
10387 DATA E9,22,07,4D,02,2A,07,4D
10388 DATA 01DF
10389 DATA 02,3B,07,4D,02,6E,07,E8
10390 DATA 01F0
10391 DATA C5,C3,07,E8,C5,DC,07,EB
10392 DATA 0507
10393 DATA C5,E2,07,2A,FB,FF,FF,FF
10394 DATA 05D0
10395 DATA FF,20,20,20,20,20,20,20
10396 DATA 01DF
10397 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
10398 DATA 0100
10399 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
10400 DATA 0100
10401 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
10402 DATA 0100
10403 DATA 20,20,20,20,07,20,20,20
10404 DATA 00E7
10405 DATA 20,10,10,10,10,10,10,10
10406 DATA 0090
10407 DATA 10,14,20,20,20,20,20,20
10408 DATA 00E4
10409 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
10410 DATA 0100
10411 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
10412 DATA 0100
10413 DATA 20,20,20,10,10,10,10,10
10414 DATA 00B0
10415 DATA 10,10,10,10,10,10,10,03
10416 DATA 0073
```

Suite page 30

AMSTRAD

Suite de la page 9

```
2300 DI:PAPER 0:PEN 1
2310 bomb=bomb-1:IF bomb<=0 THEN bom
b=0:EI:RETURN ELSE GOSUB 3890
2320 SOUND 4,150,55,7,3,,5
2330 LOCATE x,15:PRINT CHR$(132);CHR
$(132):FOR i=1 TO 50:NEXT:LOCATE x,1
5:PRINT CHR$(130);CHR$(130)
2340 PEN 3
2350 LOCATE x,13:PRINT CHR$(176);CHR
$(176):LOCATE x,13:FOR i=1 TO 50:NEX
T:PRINT "  ":
2360 PAPER 2
2370 LOCATE x,9:PRINT CHR$(175);CHR$
(175):FOR i=1 TO 50:NEXT:LOCATE x,9:
PRINT "  "
2380 LOCATE x,7:PRINT CHR$(174);CHR$
(174):FOR i=1 TO 50:NEXT:LOCATE x,7:
PRINT "  "
2390 IF by=7 AND (x=bx-1 OR x=bx OR
x=bx+1) THEN GOSUB 3760
2400 EI
2410 RETURN
2420 '****************************
2430 '*test joystick pos.mi-basse
2440 '****************************
2450 IF (INKEY(74)<>-1 OR INKEY(8)<>
-1) AND x>=3 THEN GOSUB 2540:'gauche

2460 IF vie=0 THEN GOTO 4200
2470 IF tableau=1 THEN GOTO 4340
2480 IF (INKEY(75)<>-1 OR INKEY(1)<>
-1) AND x<=37 THEN GOSUB 2640
2490 IF INKEY(72)<>-1 OR INKEY(0)<>-
1 THEN GOTO 3280
2500 IF INKEY(73)<>-1 OR INKEY(2)<>-
1 THEN GOTO 2230
2510 IF INKEY(76)<>-1 OR INKEY(9)<>-
1 THEN GOSUB 2830
2520 GOTO 2450
2530 '* s-prog gauche(pos.mi-bas)
2540 DI:PAPER 0:PEN 1:LOCATE x,y:PRI
NT "  "
2550 LOCATE x,y+1:PRINT "  "
2560 LOCATE x,y+2:PRINT "  "
2570 x=x-1
2580 LOCATE x,y:PRINT CHR$(132);CHR$
(132)
2590 LOCATE x,y+1:PRINT CHR$(133);CH
R$(133)
2600 LOCATE x,y+2:PRINT CHR$(129);CH
R$(129)
2610 FOR i=1 TO bcd:NEXT
2620 EI
2630 RETURN
2640 '* s-prog droit(pos.mi-bas)
2650 DI:PAPER 0:PEN 1:LOCATE x,y:PRI
NT "  "
2660 LOCATE x,y+1:PRINT "  "
2670 LOCATE x,y+2:PRINT "  "
2680 x=x+1
2690 LOCATE x,y:PRINT CHR$(132);CHR$
(132)
2700 LOCATE x,y+1:PRINT CHR$(133);CH
R$(133)
2710 LOCATE x,y+2:PRINT CHR$(129);CH
R$(129)
2720 FOR i=1 TO bcd:NEXT
2730 EI
2740 RETURN
2750 '*  s-prog canon pos mi-bas
2760 DI:PAPER 0:PEN 1:LOCATE x,y:PRI
NT CHR$(132);CHR$(132)
2770 LOCATE x,y+1:PRINT CHR$(133);CH
R$(133)
2780 LOCATE x,y+2:PRINT CHR$(129);CH
R$(129)
2790 FOR i=1 TO 75:NEXT
2800 EI
2810 GOTO 2450
2820 '* s-prog de tir(pos.mi-bas)
2830 DI:PAPER 0:PEN 1
2840 bomb=bomb-1:IF bomb<=0 THEN bom
b=0:EI:RETURN ELSE GOSUB 3890
2850 SOUND 4,150,55,7,3,,5
2860 LOCATE x,15:PRINT CHR$(134);CHR
$(134):FOR i=1 TO 50:NEXT:LOCATE x,1
5:PRINT CHR$(132);CHR$(132)
2870 PEN 3
2880 LOCATE x,13:PRINT CHR$(176);CHR
$(176):FOR i=1 TO 50:NEXT:LOCATE x,1
3:PRINT "  "
2890 PAPER 2
2900 LOCATE x,11:PRINT CHR$(175);CHR
$(175):FOR i=1 TO 50:NEXT:LOCATE x,1
1:PRINT "  "
2910 LOCATE x,10:PRINT CHR$(174);CHR
$(174):FOR i=1 TO 50:NEXT:LOCATE x,1
0:PRINT "  "
2920 IF by=10 AND x=bx THEN GOSUB 37
90
2930 EI
2940 RETURN
2950 '**************************
2960 '*  test joystick po.basse
2970 '**************************
2980 IF (INKEY(74)<>-1 OR INKEY(8)<>
-1) AND x>=3 THEN GOSUB 3060:'gauche
2990 IF VIE=0 THEN GOTO 4200
3000 IF tableau=1 THEN GOTO 4340
3010 IF (INKEY(75)<>-1 OR INKEY(1)<>
-1) AND x<=37 THEN GOSUB 3170:'droit
3020 IF INKEY(73)<>-1 OR INKEY(2)<>-
1 THEN GOTO 2760
3030 IF INKEY(76)<>-1 OR INKEY(9)<>-
1 THEN GOSUB 3350
3040 GOTO 2980
3050 '* s-prog gauche(pos.basse)
3060 DI:PAPER 0:PEN 1:LOCATE x,y:PRI
NT "  "
3070 LOCATE x,y+1:PRINT "  "
3080 LOCATE x,y+2:PRINT "  "
3090 x=x-1
3100 LOCATE x,y:PRINT CHR$(134);CHR$
(134)
3110 LOCATE x,y+1:PRINT CHR$(135);CH
R$(135)
3120 LOCATE x,y+2:PRINT CHR$(129);CH
R$(129)
3130 FOR i=1 TO bcd:NEXT
3140 EI
3150 RETURN
3160 '*  s-prog droit(pos.basse)
3170 DI:PAPER 0:PEN 1:LOCATE x,y:PRI
NT "  "
3180 LOCATE x,y+1:PRINT "  "
3190 LOCATE x,y+2:PRINT "  "
3200 x=x+1
3210 LOCATE x,y:PRINT CHR$(134);CHR$
(134)
3220 LOCATE x,y+1:PRINT CHR$(135);CH
R$(135)
3230 LOCATE x,y+2:PRINT CHR$(129);CH
R$(129)
3240 FOR i=1 TO bcd:NEXT
3250 EI
3260 RETURN
3270 '*  s-prog canon(pos.basse)
3280 DI:PAPER 0:PEN 1:LOCATE x,y:PRI
NT CHR$(134);CHR$(134)
3290 LOCATE x,y+1:PRINT CHR$(135);CH
R$(135)
3300 LOCATE x,y+2:PRINT CHR$(129);CH
R$(129)
3310 FOR i=1 TO 75:NEXT
3320 EI
3330 GOTO 2980
```

A SUIVRE...

TRISTAN ET ISEULT — APPLE



C'est l'histoire de TRISTAN, un mec un peu chevalier sur les bords, qui en pince pour ISEULT, une gonzesse vaguement princesse qui,comme toutes les princesses, est retenue prisonnière dans un château pas possible...

Patrick VILLENEUVE

Mode d'emploi :
Tapez et sauvegardez respectivement les listings 1 et 2 par :
SAVE TRISTAN ET ISEULT
SAVE PROG PRINCIPAL
Entrez les codes du listing 3 "sous" CALL-151 et sauvegardez par :
BSAVE DATA/SS PROG, A2048, L2930
Lancez le jeu par RUN TRISTAN ET ISEULT. Pour le reste, consultez attentivement l'option "règles du jeu".

LISTING 1

```
0  REM  *  TRISTAN ET ISEULT *
1  REM  * PATRICK VILLENEUVE *
5  PRINT  CHR$ (4);"MAXFILES1"
10  POKE 16384,0
20  POKE 103,1: POKE 104,64
30  PRINT  CHR$ (4);"RUN PROG PR
    INCIPAL"
```

LISTING 2

```
0  REM  ***********************
1  REM  *                     *
2  REM  * PATRICK VILLENEUVE  *
3  REM  *                     *
4  REM  *     PRESENTE...     *
5  REM  *                     *
6  REM  *                     *
7  REM  *  TRISTAN ET ISEULT  *
8  REM  *                     *
9  REM  ***********************
10  GOTO 10000
25  REM   ****************
26  REM   *** SOUS-PROG ***
27  REM   ***  DESSIN   ***
28  REM   ****************
30  HPLOT 40,0 TO 40,70 TO 160,7
    0 TO 160,0
35  HPLOT 0,130 TO 40,70: HPLOT
    200,130 TO 160,70: RETURN
40  HPLOT 85,70 TO 85,40 TO 87,3
    0 TO 90,25 TO 95,22 TO 100,2
    0
45  HPLOT 115,70 TO 115,40 TO 11
    3,30 TO 110,25 TO 105,22 TO
    100,20: HCOLOR= 0: HPLOT 86,
    70 TO 114,70: HCOLOR= 3: RETU
RN
 50  HCOLOR= 0: HPLOT 29,86 TO 15
    ,107: HPLOT 29,87 TO 15,108
 55  HCOLOR= 3: HPLOT 30,86 TO 30
    ,50 TO 27,40 TO 25,35 TO 23,
    33: HPLOT 15,107 TO 15,50 TO
18,40 TO 20,35 TO 23,33
 56  HPLOT 30,87 TO 15,87: RETURN

 60  HCOLOR= 0: HPLOT 171,86 TO 1
    85,107: HPLOT 171,87 TO 185,
    108
 65  HCOLOR= 3: HPLOT 171,86 TO 1
    71,50 TO 174,40 TO 176,35 TO
178,33: HPLOT 186,107 TO 186,50 TO
 183,40 TO 181,35 TO 178,33
 66  HPLOT 171,87 TO 186,87: RETUR
N
 70  HCOLOR= 0: HPLOT 15,107 TO 1
    ,129: HPLOT 15,108 TO 1,130:
     HPLOT 1,128 TO 15,107: HCOLO
R= 3
 75  HPLOT 15,107 TO 60,107 TO 40
    ,159: HPLOT 15,107 TO 15,114
     TO 13,114 TO 13,121 TO 11,1
    21 TO 11,128 TO 9,128 TO 9,1
    35 TO 7,135 TO 7,142 TO 5,14
    2 TO 5,149 TO 3,149
 80  FOR I = 0 TO 6: HPLOT 15 - I
     * 2,114 + I * 7 TO 57 - I *
2.5,114 + I * 7: NEXT
 85  HPLOT 5,149 TO 3,149 TO 3,15
    6 TO 1,156 TO 1,159: RETURN

 90  HCOLOR= 0: HPLOT 40,1 TO 40,
    70 TO 80,70: HPLOT 40,70 TO
    29,86: HPLOT 29,87 TO 40,70
 95  HCOLOR= 3: HPLOT 80,1 TO 80,
    70 TO 70,87 TO 30,87
 100  FOR I = 0 TO 4: HPLOT 70 +
    I * 2,87 - I * 7 TO 70 + I *
2,80 - I * 7 TO 72 + I * 2,80 - I
     * 7: NEXT
 105  FOR I = 0 TO 11: HPLOT 30 +
I * 2,87 - I * 7 TO 30 + I * 2,80
     - I * 7 TO 32 + I * 2,80 -
    I * 7: NEXT
 110  FOR I = 0 TO 4: HPLOT 30 +
    I * 2,80 - I * 7 TO 70 + I *
2,80 - I * 7: NEXT
 115  FOR I = 5 TO 11: HPLOT 30 +
I * 2,80 - I * 7 TO 80,80 - I * 7
    : NEXT
 120  HPLOT 40,1 TO 40,52: RETURN

 125  HPLOT 125,80 TO 150,80 TO 1
    63,100 TO 132,100 TO 125,80:
     HPLOT 138,80 TO 148,100: RET
URN
 130  HCOLOR= 0: HPLOT 138,80 TO
    148,100: HCOLOR= 3: HPLOT 13
    5,80 TO 140,80: HPLOT 145,10
    0 TO 150,100
 135  HPLOT 125,80 TO 118,72 TO 1
    25,92 TO 132,100: HPLOT 150,
    80 TO 157,72 TO 170,92 TO 16
    3,100
 140  FOR I = 0 TO 2: HPLOT 130 +
I,82 TO 130 + I,90 + I * 3: HPLOT
143 + I,82 TO 143 + I,100: NEXT
 145  FOR I = 0 TO 3: HPLOT 132,8
    5 + I * 4 TO 143,85 + I * 4:
    NEXT : RETURN
 150  HPLOT 140,140 TO 150,140 TO
153,130 TO 137,130: HPLOT 140,140
    TO 137,130: RETURN
 155  HPLOT 137,130 TO 140,125 TO
150,125: HPLOT 153,130 TO 150,125
    : HPLOT 140,125 TO 135,105 TO
 143,95 TO 147,95: HPLOT 150,125 T
0 155,105 TO 147,95
 160  HPLOT 137,130 TO 132,110 TO
135,105: HPLOT 153,130 TO 158,110
    TO 155,105
 165  FOR I = 0 TO 2: HPLOT 144 +
I,103 TO 144 + I,115: HPLOT 142,1
    07 + I TO 148,107 + I: NEXT
    : RETURN
 170  HPLOT 137,130 TO 133,110 TO
139,100 TO 151,100: HPLOT 153,130
    TO 157,110 TO 151,100
 175  HPLOT 139,100 TO 142,110 TO
148,110: HPLOT 151,100 TO 148,110
    TO 154,118 TO 153,130: HPLOT
 142,110 TO 136,118 TO 137,130: RE
TURN
 180  FOR I = 0 TO 2: HPLOT 140 +
I,105 TO 140 + I,130: HPLOT 148 +
I,105 TO 148 + I,130: NEXT
 185  FOR I = 0 TO 5: HPLOT 141,1
    07 + I * 4 TO 149,107 + I *
    4: NEXT : RETURN
 190  FOR I = 0 TO 2: HPLOT 130 +
I,1 TO 130 + I,100: HPLOT 140 + I
    ,1 TO 140 + I,100: NEXT
 195  FOR I = 0 TO 23: HPLOT 133,
    4 + I * 4 TO 139,4 + I * 4: N
EXT : RETURN
 200  HCOLOR= 0: HPLOT 74,70 TO 1
    26,70: HCOLOR= 3
 205  HPLOT 70,90 TO 130,90 TO 13
    0,85 TO 70,85 TO 70,90 TO 76
    ,65: HPLOT 130,90 TO 124,65 T
0 76,65: RETURN
 210  HCOLOR= 0
 215  FOR I = 2 TO 6: HPLOT I,110
    TO I,158: NEXT : HCOLOR= 3:
    RETURN
 220  HPLOT 150,120 TO 150,150 TO
160,150 TO 160,120 TO 150,120: HPL
OT 160,120 TO 165,115 TO 165,113 T
0 160,108 TO 150,108
 225  HPLOT 150,120 TO 145,115 TO
145,113 TO 150,108: HPLOT 150,150
    TO 145,145 TO 145,115
 230  HPLOT 160,150 TO 165,145 TO
165,115: HPLOT 180,140 TO 195,140
    TO 195,150 TO 180,150 TO 18
    0,140
 235  HPLOT 180,140 TO 175,135 TO
190,135 TO 195,140: HPLOT 180,150
    TO 175,145 TO 175,135
 240  HPLOT 165,130 TO 185,130 TO
185,137: HPLOT 165,126 TO 189,126
    TO 189,137: HPLOT 184,143 TO
 191,143
 245  HPLOT 184,146 TO 191,146: RE
TURN
 250  HCOLOR= 0: HPLOT 130,70 TO
    160,70 TO 160,30: HPLOT 160,
    70 TO 170,85
 255  HCOLOR= 3: HPLOT 130,70 TO
    138,85 TO 170,85 TO 170,38 TO
 160,30 TO 130,30 TO 130,70: HPLOT
 130,30 TO 138,38 TO 138,85: HPLOT
 138,38 TO 170,38
 260  HPLOT 142,42 TO 166,42 TO 1
    66,80 TO 142,80 TO 142,42: HP
LOT 154,42 TO 154,80
 265  FOR I = 0 TO 1: HPLOT 150 +
I * 9,60 TO 150 + I * 9,64: NEXT
    : RETURN
 270  HCOLOR= 0: GOSUB 265: HPLOT
154,43 TO 154,79: HPLOT 170,45 TO
170,82: HPLOT 138,45 TO 138,82
 272  HPLOT 133,75 TO 137,82: HPLO
T 133,76 TO 137,83
 275  HCOLOR= 3: HPLOT 142,42 TO
    132,47 TO 132,85 TO 142,80: H
PLOT 166,42 TO 176,47 TO 176,85 TO
 166,80
 280  FOR I = 0 TO 2: HPLOT 142,5
    3 + I * 8 TO 166,53 + I * 8:
    NEXT : RETURN
 285  HPLOT 30,86 TO 30,43 TO 15,
    55 TO 15,107: HPLOT 23,49 TO
23,96
 290  HPLOT 31,43 TO 31,85: HPLOT
    14,56 TO 15,108: RETURN
 295  HCOLOR= 0: HPLOT 29,86 TO 1
    5,107: HPLOT 29,87 TO 15,108
    : HPLOT 23,50 TO 23,100
 300  HCOLOR= 3: HPLOT 30,87 TO 1
    5,87: RETURN
 305  HCOLOR= 0: HPLOT 120,70 TO
    160,70 TO 160,50: HPLOT 160,
    70 TO 170,85: HCOLOR= 3
 310  HPLOT 170,85 TO 170,65 TO 1
    25,65 TO 125,85 TO 170,85: HP
LOT 125,85 TO 120,70 TO 120,50 TO
123,55 TO 125,65
 315  HPLOT 120,50 TO 160,50 TO 1
    67,55 TO 170,65: HPLOT 167,5
    5 TO 123,55
 320  FOR I = 0 TO 4: HPLOT 130 +
I * 5,58 TO 132 + I * 5,58: HPLOT
132 + I * 5,62 TO 134 + I * 5,62:
    NEXT : RETURN
 325  HPLOT 108,44 TO 113,39: HPLO
T 95,44 TO 90,39: HPLOT 85,39 TO
    117,39: HPLOT 85,39 TO 117,3
    9
 330  IF PR = 1 THEN  RETURN
 335  HCOLOR= 0: HPLOT 98,65 TO 1
    05,65: HCOLOR= 3
 340  POKE 232,212: POKE 233,13: X
DRAW 2 AT 100,54: XDRAW 4 AT 100,
    54: RETURN
 400  REM  *********************
 405  REM  *** SS PRG  SCORE ***
 410  REM  *********************
 415 X$ = "":Y$ = "00000": POKE 2
    32,222: POKE 233,15
 420 Z$ =  STR$ (K):X$ =  RIGHT$
    (Y$,5 -  LEN (Z$)) + Z$
 425  FOR I = 1 TO 5: HCOLOR= 0: D
RAW 11 AT 239 + I * 7,K1: XDRAW  V
AL ( MID$ (X$,I,1)) + 1 AT 239 +
    I * 7,K1: NEXT
 430  RETURN
 435 :
 500  REM   ***************
 505  REM   AFFICHAGE SALLE
 510  REM   ***************
 512 :
 515 K =  PEEK (2048 + (L - 1) *
    8 + 5)
 520  CALL 4030: GOSUB 210: GOSUB
30
 525  ON K GOSUB 530,535,540,545,
    550,555,560,565,570,575,580,
    585,590,595,600,605,610,615,
    620,625: GOTO 700
 530  GOSUB 40: GOSUB 50: GOSUB 6
    0: RETURN
 535  GOSUB 40: GOSUB 60: RETURN

 540  GOSUB 40: GOSUB 50: RETURN

 545  GOSUB 40: GOSUB 60: GOSUB 9
    0: RETURN
 550  GOSUB 50: GOSUB 60: RETURN

 555  GOSUB 50: RETURN
 560  GOSUB 60: RETURN
 565  RETURN
 570  GOSUB 90: RETURN
 575  GOSUB 50: GOSUB 90: RETURN

 580  GOSUB 40: GOSUB 90: RETURN

 585  GOSUB 60: GOSUB 90: RETURN

 590  GOSUB 70: RETURN
 595  GOSUB 40: GOSUB 70: RETURN

 600  GOSUB 40: GOSUB 60: GOSUB 7
    0: RETURN
 605  GOSUB 60: GOSUB 70: RETURN

 610  GOSUB 200: GOSUB 60: RETURN

 615  GOSUB 190: RETURN
 620  GOSUB 30: GOSUB 60: GOSUB 2
    85: RETURN
 625  GOSUB 30: GOSUB 60: GOSUB 2
    85: GOSUB 295: RETURN
 630 :
 700  REM   *****************
 705  REM   *** AFFICH OBJ ***
 710  REM   *****************
 712 :
 715 K =  PEEK (2048 + (L - 1) *
    8 + 6)
 720  POKE 232,56: POKE 233,9
 725  ON K GOSUB 730,735,740,745,
    750,755,760,765,770,775,780,
    785,790,795,800,805,810,815:
    GOTO 850
 730  XDRAW 2 AT 150,140: RETURN

 735  XDRAW 1 AT 151,140: RETURN

 740  XDRAW 3 AT 140,90: RETURN
 745  XDRAW 4 AT 150,90: RETURN
 750  GOSUB 250: GOSUB 270: RETURN
 755  GOSUB 250: RETURN
 760  GOSUB 150: GOSUB 170: RETURN

 765  GOSUB 150: GOSUB 155: RETURN

 770  GOSUB 220: RETURN
 775  GOSUB 220: RETURN
 780  GOSUB 220: RETURN
 785  GOSUB 305: RETURN
 790  GOSUB 125: GOSUB 130: RETURN

 795  GOSUB 125: RETURN
 800  GOSUB 150: GOSUB 170: GOSUB
180: RETURN
 805  GOSUB 150: GOSUB 155: RETURN

 810  GOSUB 305: RETURN
 815  GOSUB 325: RETURN
 820 :
 850  REM  *********************

 855  REM  *** AFFICH MONSTRE ***

 860  REM  *********************

 862 :
 865 K =  PEEK (2048 + (L - 1) *
    8 + 7)
 870 K2 =  INT ( RND (1) * 70)
 875  IF K2 > K THEN MN = 0: GOTO
950
 880 MN =  INT (2 *  SQR ( RND (1
    ) * 16)) + 1
 885  ON MN GOSUB 915,900,905,910
    ,890,925,895,920: GOTO 950
 890  POKE 232,41: POKE 233,10: XD
RAW 1 AT 70,105: RETURN
 895  POKE 232,41: POKE 233,10: XD
RAW 2 AT 70,105: RETURN
 900  POKE 232,207: POKE 233,10: X
DRAW 1 AT 70,105: RETURN
 905  POKE 232,112: POKE 233,11: X
DRAW 1 AT 70,100: RETURN
 910  POKE 232,18: POKE 233,12: XD
RAW 1 AT 70,105: RETURN
 915  POKE 232,18: POKE 233,12: XD
RAW 2 AT 70,107: RETURN
 920  POKE 232,59: POKE 233,13: XD
RAW 2 AT 70,105: RETURN
 925  POKE 232,59: POKE 233,13: XD
RAW 3 AT 70,107: RETURN
 950  REM  ****************
 955  IF DN = 1 THEN  RETURN
 957  POKE 232,212: POKE 233,13: X
DRAW 1 AT 100,105
 960  IF PR = 0 THEN 970
 965  XDRAW 2 AT 115,104: XDRAW 3
    AT 115,104
 970 K = 2048 + (L - 1) * 8
 975  HCOLOR= 0: IF  PEEK (K) = 0
    THEN  HCOLOR= 3
 980  HPLOT 215,5 TO 220,5
 985  HCOLOR= 0: IF  PEEK (K + 1)
    = 0 THEN  HCOLOR= 3
 990  HPLOT 215,30 TO 220,30
 995  HCOLOR= 0: IF  PEEK (K + 2)
    = 0 THEN  HCOLOR= 3
 1000  HPLOT 230,15 TO 230,20
 1005  HCOLOR= 0: IF  PEEK (K + 3
    ) = 0 THEN  HCOLOR= 3
 1010  HPLOT 205,15 TO 205,20: HCO
LOR= 3
 1015 :
 1020  IF MN > = 1 THEN  SPEED=
    SP: GOTO 1500
 1025  SPEED= 255:OB =  PEEK (204
    8 + (L - 1) * 8 + 6): IF OB >
  = 1 THEN 2000
 1030  SPEED= 255
 1035  PRINT "ACTION:";: GET A$: P
RINT
 1040  IF  ASC (A$) = 27 THEN 400
    0: REM  SAUVEGARDE
 1045  IF A$ = "N" THEN 1100
 1050  IF A$ = "S" THEN 1110
 1055  IF A$ = "E" THEN 1120
 1060  IF A$ = "O" THEN 1130
 1065  IF A$ = "H" THEN 1140
 1070  IF A$ = "B" THEN 1160
 1075  PRINT
 1080  GOTO 1035
 1085 :
 1090  GOTO 1035
 1100 K = 2048 + (L - 1) * 8: IF
    PEEK (K) = 0 THEN 1085
 1105  GOTO 1200
 1110 K = 2041 + 8 * L: IF  PEEK
    (K) = 0 THEN 1085
 1115  GOTO 1200
 1120 K = 2042 + 8 * L: IF  PEEK
    (K) = 0 THEN 1085
```

Suite page 31

EDITO

Et la bataille continue ! Décidement, les gras et gros grossistes ne lâchent pas facilement le morceau. Ils viennent nous courser même dans les journaux anglais, même dans les salons informatiques pour arriver à décourager les anglais de nous vendre des logiciels. Peine perdue, on ne jette pas un client qui achète deux ou trois mille logiciels par semaine !
La dernière trouvaille pour destabiliser l'HHHHebdo : on essaye de débaucher nos collaborateurs ! Stéphane, le responsable de l'importation des produits, s'est vu faire une proposition par Thébaud à Londres pour travailler avec lui. C'est pas beau ça ? Moi, si Thébaud veut m'engager, pas de problème, je marche : on lance un nouvel hebdo qui casse encore plus les prix qu'Hebdogiciel, cet enfoiré de journal qui s'en met plein les poches sur le dos des pauvres consommateurs en vendant des logiciels 80 % plus cher que leur valeur réelle.
Et le concours, me direz-vous, où qu'il est le concours de pronostics prévu pour avril ? Il est là : indiquez dans le bon ci-dessous le logiciel le plus commandé pour chacune des machines présentes dans le club pendant le mois d'avril. Attention, il peut s'agir de logiciels qui ne sont plus dans l'hebdo de cette semaine. Ceux qui trouvent les 10 bonnes réponses se partagent 100 logiciels, 9 bonnes réponses se partagent 50 logiciels, 8 bonnes réponses gagnent chacun un logiciel et un joystick, 7 bonnes réponses un logiciel, 6 bonnes réponses un joystick et les autres rien du tout que dalle.
Ça sera comme ça tous les mois et, si vous êtes sages, on fera un super concours trimestriel dont le premier prix sera beau et dont je ferai le règlement vite fait bien fait deux minutes avant de rendre le journal à l'imprimeur.
Que la force vous envahisse les chaussettes.

Gérard Ceccaldi



BON A DECOUPER
A RENVOYER A :
PRONOSTICS HEBDOGICIEL
24 Rue Baron 75017 PARIS

Nom du logiciel le plus commandé	ORDINATEURS
	AMSTRAD
	APPLE
	ATARI
	COMMODORE
	MSX
	ORIC
	SPECTRUM
	THOMSON
	VIC 20
	VG 5000

NOM : ....
PRENOM : ....
ADRESSE : ....

JEU DES PONTS

CANON X07





En cette époque lointaine où la guerre était un grand fléau, le seul refuge des pauvres serfs était le château fort du seigneur...

Fabian et Mathias BOLLAERT

Mode d'emploi :
Tourne sur version de base. Vous êtes chargé par l'intermédiaire de 3 anges, de déplacer judicieusement la passerelle qui doit permettre aux serfs de franchir sans encombre les fossés qui protègent l'entrée du château. Pour cela, utilisez les touches directionnelles droite et gauche du curseur.
La chute d'un personnage entraîne la perte d'un ange. Heureusement, à partir de 120 points et tous les 400 points, Dieu vous confie un nouvel ange (5 maximum). A 10 000 points, plus d'anges et votre score repart de 0.
Le programme conserve en mémoire le nom et le score des trois meilleurs.

```
10 ' JEU DES PONTS
20 '       Par
30 'Fabian & Mathias
40 '     BOLLAERT
41 ' Sur CANON X-07
42 '
43 ' Initialisation
50 FONT$(128)="&H38,&h38,&h10.&h7C,&h90,
&h28,&h44,&h84"
60 FONT$(129)="252,240,224,192,128,128,0
,0"
70 FONT$(130)="252,60,28,12,4,4,0,0"
80 FONT$(131)="252.48,72,48,252,120,48,4
8"
90 FONT$(132)="252,252.252,252,252,252,2
52,252"
100 FONT$(133)="108,68,68,68,68,124,124,
124"
110 FONT$(134)="0,0,0,0.0,168,124,124"
120 FONT$(135)="148,84,0,204,4,4,220,252
"
121 FONT$(136)="24,24,16,124,144,40,68,1
32"
122 FONT$(137)="96,96,64,120,96,48,40,68
"
123 FONT$(138)="48,48,96,176,40,80,136,1
36"
125 FONT$(139)="48.48,36,120,176,40,72,1
32"
126 FONT$(140)="24,24,16,24,48,120,252,4
8"
127 FONT$(141)="48,48,36,120,176,56,72,6
8"
130 CLS:CLEAR600:CONSOLE ,,,0,0:DEFINTA-
B,D-M,O-Z:DEFSTRC:ONERRORGOTO6010
135 INIT#1,"score",200,"D"
140 NO=1.5:B=2:S=0:NB=3:TE=100:CH$=STRIN
G$(13,32)
145 ' Presentation
150 LOCATE 13,0:PRINTCHR$(134);"Score:"
155 LOCATE15,2:PRINT"Vies:";:FORI=1TONB:
LOCATE13+I,3:PRINTCHR$(131);:NEXT
160 LOCATE0.1:PRINT "JEU DES PONTS";CHR$
(133)
170 FORD=0TO12STEP4:LOCATED,2:PRINTCHR$(
132):LOCATED,3:PRINTCHR$(132);:NEXT
180 FORA=1TO9STEP4:LOCATEA,2:PRINTCHR$(1
29):LOCATEA+2,2:PRINTCHR$(130):NEXT
190 FORI=2TO3:LOCATE13,I:PRINTCHR$(132);
:NEXT
200 RESTORE10010:FORI=1TO53:READN,D:BEEP
N,D:NEXT:FORI=1 TO 400:NEXT
202 LOCATE16,3:PRINT" ";
205 LOCATE0,1:PRINTSTRING$(13,32);
207 LOCATEB,2:PRINTCHR$(131);
208 RESTORE10050:FOR T=1TO11:READN,D:BEE
PN,D:NEXT
210 GOTO 4010
1000 'Fin de partie
1005 NB=NB-1:IFNB<1THEN1010
1006 LOCATEB,2:PRINT" ";:NO=1.5:B=2:TE=5
0:FORT=3TONBSTEP-1
1007 LOCATE13+T,3:PRINT" ";:NEXT:GOTO207
1010 CLS:PRINT"Partie terminee"
1020 PRINT"Score : ";S
1030 FORI=1TO3:INPUT#1,R(I),Q$(I):NEXT
1040 IFS>R(3)THENINPUT"Votre nom ";P$ELS
E1090
1050 FORI=1TO3:IFS>R(I)THENR(I+3)=R(I+2)
ELSENEXT
1060 Q$(I+3)=Q$(I+2):R(I+2)=R(I+1)
1070 Q$(I+2)=Q$(I+1):R(I+1)=R(I)
1080 Q$(I+1)=Q$(I):R(I)=S:Q$(I)=P$
1090 CLS:FORI=1TO3
1100 LOCATE0,I-1:PRINTI
1110 LOCATE3,I-1:PRINTR(I)
1120 LOCATE9,I-1:PRINTQ$(I)
1130 PRINT#1,R(I),Q$(I):NEXT
1140 IF INKEY$="" THEN 1140 ELSE RUN
2000 ' Deplacement        de la planche
2010 D=STICK(0):ON((D+1)/4)GOTO2030,2040
:RETURN
2030 LOCATEB,2:PRINT" ":B=B+4+12*(B=10):
LOCATEB,2:PRINTCHR$(131)
2035 BEEP 30,1:RETURN
2040 LOCATEB,2:PRINT" ":B=B-4-12*(B=2):L
OCATEB,2:PRINTCHR$(131)
2045 BEEP30,1:RETURN
3000 ' Analyse des              chutes
3010 FORT=3TO11STEP4
3011 K=(MID$(CH,T,1)<>" ")*2+(SCREEN(T-1
,2)=32):IFK=-3THEN3020
3012 IF K=-2 THEN S=S+1:BEEP1000,2:GOSUB
5030
3015 NEXT:RETURN
3020 DA=SCREEN(T-1,1):CH=LEFT$(CH,T-1)+"
"+RIGHT$(CH,13-T):T=T-1
3025 LOCATET,1:PRINT" ":FORZ=1TO50:NEXT:
LOCATET,2:PRINTCHR$(DA)
3030 FORZ=1TO50:NEXT:LOCATET,2:PRINT" ":
FORZ=1TO50:NEXT
3035 LOCATET,3:PRINTCHR$(135);:RESTORE10
060:FORI=1TO21:READN,D:BEEPN,D:NEXTI
3040 FORI=1TO200:NEXT:LOCATET,3:PRINT" "
;
3050 LOCATE0,1:CH=STRING$(13,32):LOCATE0
,1:PRINTCH:GOTO1005
4000 '  Sortie des             passants
4010 NO=NO+RND(0)*.3-.1:IFNO>6THENNO=6
4012 IF S>9990 THEN 8010
4015 IFTE>0THENTE=TE-2
4016 IFSMOD400<120ORSMOD400>125ORW=1ORNB
=6THEN4020ELSES=S+10:GOSUB5030
4017 FORI=1TO8:LOCATE13+NB,3:PRINT" ";:F
ORT=1TO50:NEXT:LOCATE13+NB,3
4018 PRINTCHR$(131);:BEEP20,2:FORT=1TO50
:NEXTT,I:NB=NB+1
4020 GOSUB2010
4025 FOR T=1 TO TE:NEXT
4030 IFRND(1)>1-NO/10THEN4045
4040 GOSUB2010:GOSUB5010:GOSUB2010:GOTO4
010
4045 GOSUB2010:IFMID$(CH,4,1)<>" "ORMID$
(CH,8,1)<>" "THEN4040
4050 CH=CHR$(INT(RND(1)*6)+136)+LEFT$(CH
,12):LOCATE0,1:PRINTCH:GOSUB2010
4060 GOSUB3010:IFRIGHT$(CH,1)=" "THEN401
0
4070 GOSUB 5025:GOTO4010
5000 '  Avance des             passants
5010 CH=" "+LEFT$(CH,12):LOCATE0,1:PRINT
CH
5020 GOSUB2010:GOSUB3010:IF RIGHT$(CH,1)
=" "THEN RETURN
5025 FORT=0TO45STEP5:BEEPT,1:NEXT:S=S+5
5030 LOCATE15,1:PRINTUSING"####";S:RETUR
N
6000 'traite erreurs
6010 IFERR=22THENFORI=1TO3:R(I)=0:Q$(I)=
"Canon":NEXT:RESUME1040
6020 IFERL=135ANDERR=7THENRESUME7010
6030 PRINT"Erreur de copie du  Programme
.":END
7000 ' Ouverture                fichier
7010 LOCATE0,1:DIR:PRINTCHR$(11);"Appuye
z sur F1","FSET300+";
7015 KEY$(1)="   F"+CHR$(13)+"RUN"+CHR$(
13)
7020 FORT=572TO592:A=PEEK(T):IFA=47THENA
=45
7030 PRINTCHR$(A);:NEXT:LOCATE0,1:END
8000 'Explications        tour de cadran
8010 ME$="Vous avez realise un score tre
s eleve et, contrairement aux"
8020 ME$=ME$+" traditions, vous en serez
 reprimande : VOUS N'AUREZ PLUS DE VIE"
8030 ME$=ME$+" SUPPLEMENTAIRE !
    ":W=1:S=0
8040 FORT=1TO141:LOCATE0,1:PRINTMID$(ME$
,T,13)
8050 BEEP(-49*(TMOD97>48)+(T-1)MOD48+1+2
*((T-1)MOD48+1)*(TMOD97>48)),1
8060 NEXT:GOTO1006
10000 'Datas musique
10010 DATA20,4,0,1,20,4,0,1,20,4,0,6,22,
4,0,1,22,4,0,1,22,4,0,6,24,4,0,1,25,4
10020 DATA0,1,27,4,0,1,20,4,0,1,19,4,0,1
,20,4,0,1,22,4,0,1,15,4,0,1,20,4,0,1
10030 DATA20,4,0,1,20,4,0,6,22,4,0,1,22,
4,0,1,22,4,0,6,24,4,0,1,25,4,0,1,27,4
10040 DATA0,1,20,4,0,1,22,4,0,1,19,4,0,1
,20,4
10050 DATA27,2,0,1,32,2,0,1,34,2,0,1,37,
4,0,1,34,2,0,1,37,8
10060 DATA10,12,0,6,10,12,0,2,10,2,0,2,1
0,12,0,6,13,12,0,2,12,2,0,2,12,12,0,2
10070 DATA10,2,0,2,10,12,0,2,9,2,0,2,10,
12
```



Suite de la page 29

```
10417 DATA 0A,14,43,4F,50,49,45,55
10418 DATA 01E3
10419 DATA 52,2D,50,52,4F,2E,4F,52
10420 DATA 023F
10421 DATA 49,43,2D,31,2F,41,54,4D
10422 DATA 01FB
10423 DATA 4F,53,20,10,10,10,10,10
10424 DATA 0112
10425 DATA 10,10,10,10,10,10,10,02
10426 DATA 0072
10427 DATA 0A,14,43,4F,50,49,45,55
10428 DATA 01E3
10429 DATA 52,2D,50,52,4F,2E,4F,52
10430 DATA 023F
10431 DATA 49,43,2D,31,2F,41,54,4D
10432 DATA 01FB
10433 DATA 4F,53,20,10,10,10,10,10
10434 DATA 0112
10435 DATA 10,10,10,10,10,10,10,10
10436 DATA 0080
10437 DATA 10,14,2D,2D,2D,2D,2D,2D
10438 DATA 0132
10439 DATA 2D,2D,2D,2D,2D,2D,2D,2D
10440 DATA 0168
10441 DATA 2D,2D,2D,2D,2D,2D,2D,2D
10442 DATA 0168
10443 DATA 2D,2D,20,10,10,10,10,10
10444 DATA 00CA
10445 DATA 10,10,10,10,10,10,10,10
10446 DATA 0080
10447 DATA 05,14,50,61,72,20,47,72
10448 DATA 0215
10449 DATA 20,26,20,54,68,20,47,45
10450 DATA 01CE
10451 DATA 4D,50,50,20,28,31,2F,38
10452 DATA 01CD
10453 DATA 36,29,20,10,10,10,10,10
10454 DATA 00CF
10455 DATA 10,10,10,10,10,10,10,10
10456 DATA 0080
10457 DATA 06,14,56,65,72,73,69,6F
10458 DATA 0292
10459 DATA 6E,20,65,6E,20,63,6F,75
10460 DATA 02C8
10461 DATA 72,73,20,3A,2E,2E,2E,2E
10462 DATA 01F7
10463 DATA 2E,2E,20,10,10,10,10,10
10464 DATA 00CC
10465 DATA 10,10,10,10,10,10,10,10
10466 DATA 0080
10467 DATA 10,14,20,20,20,20,20,20
10468 DATA 00E4
10469 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
10470 DATA 0100
10471 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
10472 DATA 0100
10473 DATA 20,20,20,10,10,10,10,10
10474 DATA 00B0
10475 DATA 10,10,10,10,10,10,10,10
10476 DATA 0080
10477 DATA 10,10,10,10,10,10,10,10
10478 DATA 0080
10479 DATA 10,10,10,10,10,10,10,10
10480 DATA 0080
10481 DATA 10,10,10,10,10,10,10,10
10482 DATA 0080
10483 DATA 10,10,10,10,10,10,10,10
10484 DATA 0080
10485 DATA 10,10,10,15,20,20,20,20
10486 DATA 00C5
10487 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
10488 DATA 0100
10489 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
10490 DATA 0100
10491 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
10492 DATA 0100
10493 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
10494 DATA 0100
10495 DATA 20,10,00,15,4E,4F,4D,2E
10496 DATA 015D
10497 DATA 2E,2E,2E,2E,3A,20,2E,2E
10498 DATA 016E
10499 DATA 2E,2E,2E,2E,2E,2E,2E,2E
10500 DATA 0170
10501 DATA 2E,2E,2E,2E,2E,2E,2E,20
10502 DATA 0162
10503 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
10504 DATA 0100
10505 DATA 20,10,01,15,44,45,42,55
10506 DATA 0166
10507 DATA 54,2E,2E,2E,3A,20,23,30
10508 DATA 018B
10509 DATA 30,30,30,20,46,49,4E,3A
10510 DATA 01C7
10511 DATA 20,23,30,30,30,30,03,41
10512 DATA 0147
10513 DATA 55,54,4F,3A,20,2E,2E,2E
10514 DATA 01DC
10515 DATA 20,10,04,15,43,4F,4D,50
10516 DATA 0178
10517 DATA 54,45,55,52,3A,20,23,30
10518 DATA 01ED
10519 DATA 30,20,06,54,59,50,45,3A
10520 DATA 01D2
10521 DATA 20,2E,2E,2E,2E,20,20,20
10522 DATA 0138
10523 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
10524 DATA 0100
10525 DATA 20,10,10,15,20,20,20,20
10526 DATA 00D5
10527 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
10528 DATA 0100
10529 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
10530 DATA 0100
10531 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
10532 DATA 0100
10533 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
10534 DATA 0100
10535 DATA 20,10,10,10,10,10,10,10
10536 DATA 0090
10537 DATA 10,10,10,10,10,10,10,10
10538 DATA 0080
10539 DATA 10,10,10,10,10,10,10,10
10540 DATA 0080
10541 DATA 10,10,10,10,10,10,10,10
10542 DATA 0080
10543 DATA 10,10,10,10,10,10,10,10
10544 DATA 0080
10545 DATA 10,10,10,16,20,20,20,20
10546 DATA 00C6
10547 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
10548 DATA 0100
10549 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
10550 DATA 0100
10551 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
10552 DATA 0100
10553 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
10554 DATA 0100
10555 DATA 20,10,02,16,4C,3A,20,4C
10556 DATA 013A
10557 DATA 65,63,74,75,72,65,20,64
10558 DATA 030C
10559 DATA 27,75,6E,20,70,72,6F,67
10560 DATA 02E2
10561 DATA 72,61,6D,6D,65,2E,20,20
10562 DATA 0280
10563 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
10564 DATA 0100
10565 DATA 20,10,03,16,43,3A,20,43
10566 DATA 0129
10567 DATA 6F,70,69,65,20,64,27,75
10568 DATA 02CD
10569 DATA 6E,20,70,72,6F,67,72,61
10570 DATA 0319
10571 DATA 6D,6D,65,2E,20,20,20,20
10572 DATA 01ED
10573 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
10574 DATA 0100
10575 DATA 20,10,05,16,56,3A,20,56
10576 DATA 0151
10577 DATA 65,72,69,66,69,63,61,74
10578 DATA 0347
10579 DATA 69,6F,6E,20,64,75,20,70
10580 DATA 02CF
10581 DATA 72,6F,67,72,61,6D,6D,65
10582 DATA 035A
10583 DATA 2E,20,20,20,20,20,20,20
10584 DATA 010E
10585 DATA 20,10,04,16,41,3A,20,4D
10586 DATA 0132
10587 DATA 69,73,65,20,65,6E,20,6D
10588 DATA 02C1
10589 DATA 6F,64,65,20,C1,D5,D4,CF
10590 DATA 0491
10591 DATA 2E,20,20,20,20,20,20,20
10592 DATA 010E
10593 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
10594 DATA 0100
10595 DATA 20,10,02,16,4E,3A,20,4D
10596 DATA 013D
10597 DATA 69,73,65,20,65,6E,20,6D
10598 DATA 02C1
10599 DATA 6F,64,65,20,4E,4F,4E,2D
10600 DATA 0270
10601 DATA 41,55,54,4F,2E,20,20,20
10602 DATA 01C7
10603 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
10604 DATA 0100
10605 DATA 20,10,03,16,46,3A,20,4D
10606 DATA 0136
10607 DATA 69,73,65,20,65,6E,20,6D
10608 DATA 02C1
10609 DATA 6F,64,65,20,C6,C1,D3,D4
10610 DATA 0486
10611 DATA 2E,20,28,72,61,70,69,64
10612 DATA 0286
10613 DATA 65,29,20,20,20,20,20,20
10614 DATA 014E
10615 DATA 20,10,04,16,53,3A,20,4D
10616 DATA 0144
10617 DATA 69,73,65,20,65,6E,20,6D
10618 DATA 02C1
10619 DATA 6F,64,65,20,53,4C,4F,57
10620 DATA 029D
10621 DATA 2E,20,28,6C,65,6E,74,29
10622 DATA 0252
10623 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
10624 DATA 0100
10625 DATA 20,10,00,16,52,3A,20,52
10626 DATA 0144
10627 DATA 65,64,65,66,69,6E,69,74
10628 DATA 0348
10629 DATA 69,6F,6E,20,64,75,20,74
10630 DATA 02D3
10631 DATA 69,74,72,65,2E,20,28,31
10632 DATA 025B
10633 DATA 37,20,63,61,72,2E,29,20
10634 DATA 0204
10635 DATA 20,10,01,16,51,3A,20,51
10636 DATA 0143
10637 DATA 75,69,74,74,65,72,20,61
10638 DATA 031E
10639 DATA 76,65,63,20,64,65,73,74
10640 DATA 030E
10641 DATA 72,75,63,74,69,6F,6E,2E
10642 DATA 0332
10643 DATA 06,53,55,52,20,4F,2F,4E
10644 DATA 01EC
10645 DATA 20,10,10,16,20,20,20,20
10646 DATA 00D6
10647 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
10648 DATA 0100
10649 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
10650 DATA 0100
10651 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
10652 DATA 0100
10653 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
10654 DATA 0100
10655 DATA 20,10,10,10,10,10,10,10
10656 DATA 0090
10657 DATA 10,10,10,10,10,10,10,10
10658 DATA 0080
10659 DATA 10,10,10,10,10,10,10,10
10660 DATA 0080
10661 DATA 10,10,10,10,10,10,10,10
10662 DATA 0080
10663 DATA 10,10,10,10,10,10,10,10
10664 DATA 0080
10665 DATA 10,10,10,10,10,07,11,41
10666 DATA 00A9
10667 DATA 50,50,55,59,45,5A,20,53
10668 DATA 0260
10669 DATA 55,52,20,4C,41,20,4C,45
10670 DATA 0205
10671 DATA 54,54,52,45,20,44,55,20
10672 DATA 0218
10673 DATA 43,48,4F,49,58,20,10,10
10674 DATA 01BB
10675 DATA 10
10676 DATA 0010
10677 REM <<< OUF!! C'EST FINI! >>
>
10678 REM -=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=
-
```

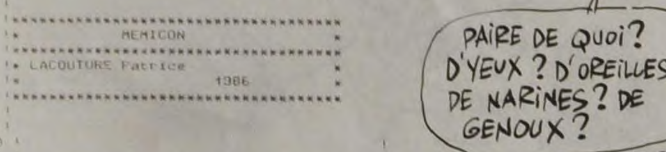
MEMICON

EXELVISION EXL 100



Ou les aventures d'une paire de joueurs à la recherche de leurs paires...

Patrice LACOUTURE




```
10 !
20 !**********************************
30 !*          MEMICON              *
40 !**********************************
50 !* LACOUTURE Patrice             *
60 !*                 1986          *
70 !**********************************
80 !
90 !
100 !
110 !
120 !**********************************
130 !          Initialisations
140 !**********************************
150 CALL POKE(50688,165,8,6,10):CALL POKE(49156,198,0)
160 ! " Routine TIMER code machine "
170 CALL POKE(50420,162,5,45,162,136,45,10):CALL EXEC(50420)
180 ! " Efft ligne RADIAN "
190 !*********** CARACTERES ***********
200 CALL CHAR(1,"0018183C3C7E7EFFFF18"):CALL CHAR(2,"0018183C5A99182442C3")
210 CALL CHAR(3,"003C7EFFFFFFFF7E3C00"):CALL CHAR(4,"000818387808FF7E3C00")
220 CALL CHAR(5,"000000040CFF7F3E0000"):CALL CHAR(6,"00080C0EFFFF0E0C0800")
230 CALL CHAR(7,"00000003010FF7E0000"):CALL CHAR(8,"1818183C7E7E4E4E4E7E")
240 CALL CHAR(9,"F8F87A7D79FDFDFEFC78"):CALL CHAR(10,"000103070F1F3F7FFF00")
250 CALL CHAR(11,"000040C1427C7C2424"):LOCATE (1,1)
260 !******** ECRAN & PRESENTATION *****
270 CALL HROFF:GOSUB 1330:GOSUB 2230:CLS "bYY":CALL EXEC(50420)
280 LOCATE (1,1)
290 CALL COLOR("ObYHI");PRINT "                    MEMICON           "
300 PRINT "            MEMICON        "
310 CALL COLOR("OBY"):FOR I=8 TO 14 STEP 3
320 LOCATE (I,12):PRINT RPT$(RPT$(CHR$(4),2)&CHR$(5),5);CHR$(4);CHR$(4);CHR$(23)
330 LOCATE (I,11):PRINT CHR$(25)
340 NEXT
350 LOCATE (5,11):PRINT CHR$(9);RPT$(RPT$(CHR$(4),2)&CHR$(22),5);CHR$(4);
360 PRINT CHR$(4);CHR$(6)
370 LOCATE (17,11):PRINT CHR$(8);RPT$(RPT$(CHR$(4),2)&CHR$(24),5);CHR$(4);
380 PRINT CHR$(4);CHR$(7)
390 FOR I=6 TO 15 STEP 3
400 FOR J=11 TO 29 STEP 3
410 LOCATE (I,J):PRINT CHR$(3):NEXT:NEXT
420 FOR I=7 TO 16 STEP 3
430 FOR J=11 TO 29 STEP 3
440 LOCATE (I,J):PRINT CHR$(3):NEXT:NEXT
450 LOCATE (9,2):CALL COLOR("ObYH"):PRINT "JOUEUR 1":PRINT " JOUEUR 1"
460 CALL COLOR("ORYH"):LOCATE (9,31):PRINT "JOUEUR 2":LOCATE (10,31)
470 PRINT "JOUEUR 2"
480 SC(1)=0:SC(2)=0:DIM L$(5,7),S(5,7)
490 N=65:FOR Y=1 TO 4:FOR J=1 TO 6:L$(Y,J)=CHR$(N):N=N+1:NEXT:NEXT
500 !******** MELANGE PIECES ***********
510 DIM NB(12)
520 FOR X=1 TO 6:FOR Y=1 TO 4
530 N=INT(RND*12+1):IF NB(N)=2 THEN 530
540 IF NB(N)=1 THEN NB(N)=2
550 IF NB(N)=0 THEN NB(N)=1
560 S(Y,X)=N
570 NEXT:NEXT
580 GOSUB 2280! Cadre si 1 joueur
590 CALL COLOR("OBYH"):LOCATE (19,12):PRINT "P.LACOUTURE 1986"
600 PRINT "          P.LACOUTURE 1986"
610 CALL COLOR("OMYHL"):FOR Y=1 TO 4:FOR X=1 TO 6
620 LOCATE (3+3*Y,9+3*X):PRINT L$(Y,X);L$(Y,X)
630 LOCATE (4+3*Y,9+3*X):PRINT L$(Y,X);L$(Y,X):NEXT:NEXT
640 LOCATE (12,4):CALL COLOR("ObY")
650 PRINT SC(1):LOCATE (12,33):CALL COLOR("ORY"):PRINT SC(2)
660 CALL SOUND(5):CALL SOUND(10):CALL SOUND(10):PAUSE -.15:CALL SOUND(5)
670 !
680 !**********************************
690 !          JEU
700 !**********************************
710 CY=0
720 FOR J2=1 TO NJ
730 IF J2=2 THEN 770
740 LOCATE (9,2):CALL COLOR("ObYHF")
750 PRINT "JOUEUR 1":LOCATE (10,2):PRINT "JOUEUR 1":C$="b"
760 GOTO 790
770 LOCATE (9,31):CALL COLOR("ORYHF"):PRINT "JOUEUR 2":LOCATE (10,31)
780 PRINT "JOUEUR 2":C$="R"
790 CALL KEY1(A,B):CY=CY+1:IF B<>1 THEN 790 ELSE CALL TIC:A2$=CHR$(A)
800 IF ASC(A2$)<65 OR ASC(A2$)>88 THEN 790
810 FOR Y=1 TO 4:FOR X=1 TO 6
820 IF L$(Y,X)=A2$THEN 850
830 NEXT:NEXT
840 GOTO 790
850 CALL COLOR("1BY")
860 LOCATE (3+3*Y,9+3*X):PRINT CHR$(S(Y,X));CHR$(32)
870 LOCATE (4+3*Y,9+3*X):PRINT CHR$(32);CHR$(S(Y,X))
880 CALL KEY1(A,B):CY=CY+1:IF B<>1 THEN 880 ELSE CALL TIC:A$=CHR$(A)
890 IF ASC(A$)<65 OR ASC(A$)>88 OR A$=A2$THEN 880
900 FOR I=1 TO 4:FOR J=1 TO 6
910 IF L$(I,J)=A$THEN 940
920 NEXT J:NEXT I
930 GOTO 880
940 LOCATE (3+3*I,9+3*J):PRINT CHR$(S(I,J));CHR$(32)
950 LOCATE (4+3*I,9+3*J):PRINT " ";CHR$(S(I,J))
960 IF S(I,J)=S(Y,X)THEN 1090
970 CALL POKE(258,255,149)! Choix faux
980 PAUSE -3:CALL POKE(259,45)
990 CALL COLOR("ObYH"):LOCATE (9,2):PRINT "JOUEUR 1":LOCATE (10,2)
1000 PRINT "JOUEUR 1"
1010 CALL COLOR("ORYH"):LOCATE (9,31):PRINT "JOUEUR 2":LOCATE (10,31)
1020 PRINT "JOUEUR 2"
1030 CALL COLOR("OMYHL")
1040 LOCATE (3+I*3,9+J*3):PRINT A$;A$
1050 LOCATE (4+I*3,9+J*3):PRINT A$;A$
1060 LOCATE (3+Y*3,9+X*3):PRINT A2$;A2$:LOCATE (4+Y*3,9+X*3):PRINT A2$;A2$
1070 NEXT J2:GOTO 720
1080 !********** CHOIX JUSTE ***********
1090 CALL SOUND(5)
1100 L$(Y,X)="[":L$(I,J)="["
1110 CALL COLOR("1"&C$&"Y"):LOCATE (3+3*Y,9+3*X):PRINT CHR$(S(Y,X))
1120 LOCATE (4+3*Y,10+3*X):PRINT CHR$(S(Y,X)):CALL COLOR("1"&C$&"Y")
1130 LOCATE (3+3*I,9+3*J):PRINT CHR$(S(I,J)):LOCATE (4+3*I,10+3*J)
1140 PRINT CHR$(S(I,J))
1150 SC(J2)=SC(J2)+1
1160 CALL COLOR("ObY"):LOCATE (12,4):PRINT SC(1)
1170 CALL COLOR("ORY"):LOCATE (12,33):PRINT SC(2)
1180 IF SC(1)+SC(2)=12 THEN 1210
1190 GOTO 730
1200 !********* Fin du jeu ************
1210 CALL SOUND(.2):CALL COLOR("OMbF"):LOCATE (4,10)
1220 IF NJ=1 THEN 1270
1230 IF SC(1)>SC(2)THEN J2=1 ELSE IF SC(2)>SC(1)THEN J2=2
1240 IF SC(1)=SC(2)THEN RUN
1250 PRINT "Le joueur";J2;"a gagne !"
1260 A$=KEY$:RUN
1270 PRINT "Votre nombre de cycles:";CY:GOTO 1260
1280 !
1290 !**********************************
1300 !   Page de presentation
1310 !**********************************
1320 !
1330 CALL HROFF:CLS "GBB":CALL COLOR("OWB"):CALL EXEC(50420)
1340 LOCATE (2,2):PRINT CHR$(9);CHR$(4);CHR$(4);CHR$(6)
1350 LOCATE (3,2):PRINT CHR$(3);"  ";CHR$(3):LOCATE (5,2):PRINT CHR$(8);
1360 PRINT CHR$(4);CHR$(4);CHR$(7)
1370 LOCATE (4,2):PRINT CHR$(3);"  ";CHR$(3)
```

A SUIVRE...

APPLE

Suite de la page 3

```
1125  GOTO 1200
1130 K = 2043 + 8 * L: IF  PEEK
    (K) = 0 THEN 1085
1135  GOTO 1200
1140  IF L = 1 THEN 5000
1142 K =  PEEK (2048 + (L - 1) *
8 + 4): IF K = 0 THEN 1085
1145  IF K > 200 THEN 1085
1150 L = K - 100: GOTO 1205
1155 :
1160 K =  PEEK (2048 + (L - 1) *
8 + 4): IF K = 0 TREN 1085
1165  IF K < 200 THEN 1085
1170 L = K - 200: GOTO 1205
1175 :
1200 L =  PEEK (K)
1205  GOTO 500
1210 :
1500  REM *********************

1505  REM * TRAITEMENT MONSTRE *

1510  REM *********************

1512 :
1515  ON MN GOSUB 1520,1525,1530
    ,1535,1540,1545,1550,1555: GO
TO 1570
1520 A$ = "NINJA":B$ = "ECLATE L
    A TETE":UU = 30:VV = 60: RETU
RN
1525 A$ = "TYRANOSAURE":B$ = "LA
    CERE":UU = 60:VV = 40: RETURN

1530 A$ = "DRAGON":B$ = "FRAPPE"
    :UU = 40:VV = 30: RETURN
1535 A$ = "MAGE":B$ = "JETTE UN
    SORT":UU = 20:VV = 40: RETURN
1540 A$ = "GUERRIER":B$ = "FRAPP
    E":UU = 30:VV = 20: RETURN
1545 A$ = "VAMPIRE":B$ = "MORD":
    UU = 20:VV = 20: RETURN
1550 A$ = "GARDIEN":B$ = "ECHARP
    E":UU = 20:VV = 15: RETURN
1555 A$ = "SCORPION GEANT":B$ =
    "PIQUE":UU = 15:VV = 10: RETU
RN
1565 :
1570  PRINT "IL Y A UN ";A$
1575  IF  RND (1) * FO < (UU + V
    V) / 2 +  RND (1) * (UU + VV
    ) THEN 1590
1580  PRINT "LE ";A$;" FUIT !"
1585  ON MN GOSUB 915,900,905,91
    0,890,925,895,920: GOTO 1025

1590  PRINT "L)UTTER A)MADOUER F
    )UIR :";: GET R$: PRINT
1595  IF R$ = "L" THEN 1630
1600  IF R$ = "A" THEN 1755
1605  IF R$ = "F" THEN 1615
1610  PRINT "IL Y A UN ";A$: GOTO
1590
1612 :
1615  REM  *** FUITE ***
1620  IF L = 34 THEN L = 32
1622  IF L = 37 OR L = 38 OR L =
39 THEN L = 19
1625 L = L + 1: IF PV = 1 THEN 1
    730
1626 PV = PV - 1:K = PV:K1 = 50:
    GOSUB 415
1627  PRINT : GOTO 500
1628 :
1630  REM  *** COMBAT ***
1635 K =  INT ( RND (1) * FO)
1640  PRINT "VOUS FRAPPEZ LE ";A
    $: PRINT "LE ";A$;" PERD ";K
    ;" PTS DE VIE."
1645 UU = UU - K: IF UU < = 0 TH
EN  PRINT "LE ";A$;" EST MORT.": G
OTO 1680
1650  PRINT "LE ";A$;" VOUS ";B$
1655 K =  INT ( RND (1) * VV)
1660  PRINT "VOUS PERDEZ ";K;" P
    TS DE VIE":PV = PV - K: IF P
    V < = 0 THEN PV = 0
1665 K = PV:K1 = 50: GOSUB 415
1670  IF PV = 0 THEN 1730
1675  GOTO 1635
1680  ON MN GOSUB 915,900,905,91
    0,890,925,895,920
1690  PRINT "POUR CETTE VICTOIRE
    ,"
1695 X =  INT ((VV) / 4) * 10:EX
    = EX + X
1700  PRINT "VOUS GAGNEZ ";X;" P
    TS D'EXPERIENCE"
1705 K = EX:K1 = 90: GOSUB 415
1710 Y =  INT (VV / 10):FO = FO +
Y
1715  PRINT "ET ";Y;" PTS DE FOR
    CE ."
1720 K = FO:K1 = 70: GOSUB 415: I
F RM = 1 THEN 2790
1722  GOTO 1025
1725 :
1730  REM  *** MORT ***
1732 K = 0:K1 = 50: GOSUB 415
1735  PRINT "VOUS ETES MORT ..."

1740  POKE 232,212: POKE 233,13:
    XDRAW 1 AT 100,105: HCOLOR=
3
1742  FOR I = 0 TO 1: HPLOT 100 +
I,105 TO 100 + I,115: HPLOT 96,1
    08 + I TO 104,108 + I: NEXT

1744  HPLOT 95,116 TO 103,116: HP
LOT 92,117 TO 107,117
1745 X = 4871:Y = 4900:T = 0.9: G
OSUB 6000: GOTO 10016
1750 :
1755  REM  *** AMADOUER ***
1760  IF ( RND (1) * EX) / 10 >
    (UU + VV) / 2 +  RND (1) * (
    (UU + VV) / 2) THEN 1770
1765  PRINT "CA NE MARCHE PAS.":
    GOTO 1650
1770  PRINT "CA MARCHE !": PRINT
"LE ";A$;" S'EN VA ..."
1775  ON MN GOSUB 915,900,905,91
    0,890,925,895,920
1780  GOTO 1025
1785 :
2000  REM  *****************
2005  REM  * TRAITEMENT OBJ *
2010  REM  *****************

2012 :
2015  SPEED= SP
2020  ON OB GOTO 2030,1030,2160,
    2250,1030,2475,1030,2610,233
    0,2330,2330,2545,1030,2705,1
    030,2610,1030,2750
2025  GOTO 1030
2027 :
2030  REM  *** COFFRE FERME ***
2035  PRINT "IL Y A UN COFFRE"
2040  PRINT "VOULEZ VOUS L'OUVRI
    R ? (O/N) :";: GET R$: PRINT

2045  IF R$ = "O" THEN 2065
2050  IF R$ = "N" THEN 2060
2055  GOTO 2035
2060  PRINT "TANT PIS POUR VOUS
    ...": GOTO 1030
2065  POKE 232,56: POKE 233,9
2070  XDRAW 2 AT 150,140: XDRAW
    1 AT 151,140
2075 HH =  RND (1) * 100: IF HH >
25 THEN 2130
2080  HCOLOR= 1: GOSUB 2110
2085  PRINT "DES GAZ ASPHYXIANTS
    ...": HCOLOR= 0: GOSUB 2110
    : HCOLOR= 3
2090 HH =  INT ( RND (1) * 9) +
    1:PV = PV - HH: IF PV < = 0
    THEN PV = 0
2095  PRINT "VOUS PERDEZ ";HH;"
    PTS DE VIE.":K = PV:K1 = 50:
    GOSUB 415
2100  IF PV = 0 THEN 1730
2105  GOTO 2140
2110  DRAW 5 AT 140,133: GOSUB 2
    125: DRAW 5 AT 140,130: GOSUB
2125
2115  DRAW 5 AT 137,131: GOSUB 2
    125: DRAW 6 AT 137,122: GOSUB
2125: DRAW 6 AT 133,125: GOSUB 2
    125
2120  DRAW 6 AT 131,118: RETURN

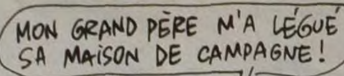
2125  FOR I = 1 TO 50: NEXT :ZZ =
 PEEK ( - 16336) +  PEEK ( - 163
    36): RETURN
2130  IF HH < 75 THEN 2145
2135  PRINT "LE COFFRE EST VIDE.
    "
2140  POKE 2048 + (L - 1) * 8 +
    6,2: GOTO 1030
2145 HH =  INT ((HH - 24) / 2) +
1: PRINT "VOUS TROUVEZ ";HH;" ECU
    S"
2150 EC = EC + HH:K = EC:K1 = 11
    0: GOSUB 415
2155  GOTO 2140
2157 :
2160  REM   ** POTION N **
2165  PRINT "IL Y A UNE POTION."

2170  PRINT "VOULEZ VOUS LA BOIR
    E ? (O/N) :";: GET R$: PRINT

2175  IF R$ = "O" THEN 2190
2180  IF R$ = "N" THEN 2060
2185  GOTO 2:65
2190  PRINT "GLUP GLUP ...": POKE
232,56: POKE 233,9: XDRAW 3 AT 1
    40,90
2192 HH =  INT ( RND (1) * 20) -
10: IF HH = 0 THEN 2220
2195  IF HH < 0 THEN 2225
2200  PRINT "C'ETAIT DE L'EAU DE
    JOUVENCE..."
```

A SUIVRE...

L'HÉRITIER



ORIC/ATMOS





Héritier (veinard !) du richissime John Mac Nammy, une clause vicieuse du testament vous oblige à dénicher dans le maléfique château du décédé l'arbre généalogique de votre famille. Courage, un million de livres est en jeu...

Sylvain GAUTHIER

SUITE DU N° 131

```
 7370 CURSET120,95,1:DRAW0,2,1:DRA
W2,0,1:DRAW0,-2,1
 7375 CURSET173,147,1:DRAW0,-6,0:D
RAW2,0,0:DRAW0,5,0:DRAW-1,0,0:DRAW
0,-8,0
 7380 PRINT"Une bouteille de whisk
y est posee sur la table."
 7400 INPUT"Que faites-vous ";AA$
 7410 IFAA$=R$THEN7100
 7420 IFAA$=A$ORAA$=J$THEN15600
 7430 IFAA$=N$ORAA$=Y$THEN15500
 7440 GOSUB19000:GOTO7400
 7500 REM        PORTE H ET G
 7505 GOSUB3105
 7510 INPUT"Que faites-vous ";AA$
 7520 IFAA$=R$THEN7100
 7525 IFAA$=A$THEN7700
 7530 IFAA$=G$THEN7600
 7550 GOSUB19000:GOTO7510
 7600 REM        TELEPHONE
 7605 HIRES:INK5
 7606 !20350
 7610 CURSET239,160,1:FORI=1TO19:R
EADX,Y:DRAWX,Y,1:NEXT
 7620 CURSET90,87,1:FORI=1TO18:REA
DX,Y:DRAWX,Y,1:NEXT
 7630 CURSET95,92,1:CIRCLE3,1
 7640 PRINT"Voulez-vous utiliser l
e telephone ?":GETTE$
 7645 IFTE$="O"THEN7660
 7650 IFTE$="N"THEN7670
 7655 GOSUB19000:GOTO7640
 7660 INPUT"Quel numero ";TE
 7662 IFTH=TETHENPRINT"Vous appele
z un taxi...Il sera la dans5minute
s.":SG=1
 7665 IFTH<>TETHENPRINT"Ca ne repo
nd pas...":GOTO7640
 7670 INPUT"Que faites-vous ";AA$
 7675 IFAA$=R$THEN7500
 7680 GOSUB19000:GOTO7670
 7700 REM        PORTE DROITE
 7710 GOSUB6010
 7711 IFXW=1THEN7792
 7712 CURSET100,80,1:FILL35,1,7
 7713 CURSET100,116,1:FILL80,1,7
 7714 CURSET150,80,1:FILL35,1,5
 7715 CURSET150,116,1:FILL80,1,5
 7716 !20390
 7719 CURSET117,115,1:DRAW26,0,0
 7720 CURSET150,170,1:FORI=1TO15:R
EADX,Y:DRAWX,Y,1:NEXT
 7750 CURSET125,104,1:CURSET135,10
4,1
 7760 PRINT"Bouh ! un fantome..."
 7765 INPUT"Que faites-vous ";AA$
 7770 IFAA$=R$THEN7500
 7775 IFAA$=D$THEN15700
 7780 IFAA$=Z$ANDXY=1THEN7790
 7785 GOSUB19000:GOTO7760
 7790 PRINT"Son image lui fait peu
r,il se sauve enpoussant des cris.
":XW=1
 7792 INPUT"Que faites-vous ";AA$
 7793 IFAA$=R$THEN7500
 7794 IFAA$=D$THEN7800
 7795 GOSUB19000:GOTO7792
 7799 GETR$
 7800 REM        TABLEAU
 7810 HIRES:INK5
 7812 !20410
 7815 CURSET10,150,1:FORI=1TO19:RE
ADX,Y:DRAWX,Y,1:NEXT
 7820 FORI=1TO100STEP20
 7825 CURSET60,95-I,1:DRAW15,0,1:D
RAW6,-3,1
 7830 CURSET180,95-I,1:DRAW-15,0,1
:DRAW-6,-3,1:NEXT
 7835 CURSET102,25,1:DRAW35,0,1:DR
AW0,40,1:DRAW-35,0,1:DRAW0,-40,1
 7840 CURSET107,30,1:DRAW25,0,1:DR
AW0,30,1:DRAW-25,0,1:DRAW0,-30,1
 7845 CURSET107,60,1:FORI=1TO13:RE
ADX,Y:DRAWX,Y,1:NEXT
 7846 IFL=1THENGOTO7890
 7850 PRINT"Vous etes dans une Jol
ie piece,il y a un tableau au mur.
"
 7855 INPUT"Que faites-vous ";AA$
 7860 IFAA$=R$THEN7700
 7865 IFAA$=AB$THEN7890
 7870 GOSUB19000:GOTO7855
 7890 FORI=1TO30
 7895 CURSET107,30+I,1:DRAW25,0,1:
NEXT
 7900 CURSET120,40,1:CIRCLE3,0
 7910 CURSET124,50,1:CIRCLE3,0
 7915 CURSET115,50,1:CIRCLE3,0
 7916 IFL=1THEN7970
 7920 PRINT:PRINT"Un coffre !!!"
 7925 PRINT"Voulez-vous l'ouvrir ?
":GETOU$
 7930 IFOU$="O"THEN7950
 7935 IFOU$="N"THEN7970
 7940 GOSUB19000:GOTO7925
 7950 INPUT"Quel est le code ";DD
 7955 IFDD=WTHEN7960ELSE7920
 7960 PRINT"Vous prenez la clef en
 or qui est a l'interieur...":L=1
 7970 INPUT"Que faites-vous ";AA$
 7975 IFAA$=R$THEN7700
 7980 IFAA$=AB$THENPRINT"C'est dej
a fait !":GOTO7970
 7990 GOSUB19000:GOTO7970
 10000 REM        FIN (2)
 10010 TEXT:INK4
 10020 PRINT"Vous avez attendu le
taxi pendant 5mn."
 10030 PRINT"Vous indiquez au chau
ffeur l'adresse "
 10040 PRINT"de votre notaire ,apr
es une demi-heure"
 10050 PRINT"de voyage vous arrive
z a 11 h 59 mn."
 10055 PRINT:PRINT"Il etait temps,
vous empochez votre"
 10060 PRINT"heritage:le chateau+1
0 000 000 de _."
 10070 PRINT:PRINT:PRINTTAB(10)"TH
E END":END
 14000 REM
 14500 REM      MORTS
 14510 REM
 15000 GOSUB3710:WAIT200:TEXT:INK4
 15010 PRINT"Une porte de fer s'es
t rabattue,vous  etes emprisonne a
 vie..."
 15015 GOTO18000
 15100 EXPLODE:GOSUB3710:WAIT200:T
EXT:INK4
 15110 PRINT"Plus de chateau ! plu
s rien !!!":GOTO18000
 15200 ZAP:GOSUB3710:WAIT200:TEXT:
INK4
 15220 PRINT"Un mecanisme se decle
nche,vous recevezune fleche dans l
e dos."
 15250 GOTO18000
 15300 EXPLODE:GOSUB3710:WAIT200:T
EXT:INK4
 15350 PRINT"Un enorme bloc vous t
ombe sur la gue..":GOTO18000
 15400 GOSUB3710:WAIT200:TEXT:INK4
 15410 PRINT"HAAAA ! Vous voyez un
e chose horrible,"
 15420 PRINT"vous avez une crise c
ardiaque !!!":GOTO18000
 15500 GOSUB3710:WAIT200:TEXT:INK4
 15520 PRINT"C'etait pas du bon !
haarghh !!!":GOTO18000
 15600 ZAP:GOSUB3710:WAIT200:TEXT:
INK4
 15610 PRINT"Trop de precipitation
,vous tombez dansle vide...":GOTO1
8000
 15700 GOSUB3710:WAIT200:TEXT:INK4
 15710 PRINT"Le fantome a eu raiso
n de vous et de  votre coeur !":GO
TO18000
 15800 GOSUB3710:WAIT200:TEXT:INK4
 15850 PRINT"La rencontre avec un
ours est toujoursfatale...":GOTO18
000
 15900 ZAP:GOSUB3710:WAIT200:TEXT:
INK4
 15950 PRINT"Ben!y vous a fauche l
a vie,c'est tout!":GOTO18000
 16000 GOSUB3710:WAIT200:TEXT:INK4
 16010 PRINT"Vous vous cassez la g
ue..dans le noir!":SHOOT:GOTO18000
 18000 REM        (O/N)
 18010 PLOT1,15,6:PLOT8,15,"Voulez
-vous rejouer ?":GETRE$
 18020 IFRE$="O"THEN400
 18030 IFRE$="N"THENEND
 18040 GOTO18010
 19000 REM       IMPOSSIBLE
 19005 PING
 19010 PRINT:PRINTCHR$(131);TAB(14
)"Impossible":WAIT70:PRINT:PRINT:R
ETURN
 19500 REM         DATA
 19505 REM
 20000 DATA 50,20,100,0,50,-20,-50
,20,0,100,60,20,-60,-20,-100,0,-60
,20
 20010 DATA 60,-20,0,-100
 20020 DATA 0,-60,43,0,0,60,0,-15,
-7,0,0,-15,7,0,0,-15,-7,0,7,0,0,-1
5,-10,0
 20030 DATA -5,10,5,-10,-23,0,5,10
,-5,-10,-10,0,0,15,7,0,0,15,-7,0,0
,15,7,0
 20040 DATA -25,-10,0,-70,-25,5,0,
55,-25,-10,0,-70,70,-19,-70,19,-80
,0,-70,-19
 20050 DATA 70,19,0,70,80,0,-80,0,
-25,10,0,-55,-25,-5,0,70,-25,10
 20060 DATA 70,-20,0,-115,0,115,25
,0,0,-60,30,0,0,60,25,0,0,-115,0,1
15
 20070 DATA 25,10,0,-68,20,-2,0,80
,20,10
 20080 DATA -25,-10,0,-70,-25,5,0,
55,-25,-10,0,-70,70,-19,-70,19,-80
,0,-70,-19
 20090 DATA 70,19,0,70,80,0,-80,0,
-75,30
 20100 DATA -70,-30,0,-70,70,-20,-
70,20,-80,0,-70,-20,70,20,0,70,80,
0,-80,0
 20110 DATA -25,10,0,-55,-25,-5,0,
70,-25,10,25,-10,0,-66,20,4,5,-3,-
5,3,0,49
 20120 DATA 5,2,10,10,6,0,-2,-2,-4
,0,-10,-10,-6,0,2,2,4,0
 20130 DATA -70,-30,0,-80,70,-20,-
70,20,-80,0,-70,-20,70,20,0,80,80,
0,-80,0
 20140 DATA -70,30,20,0,5,6,0,2,-7
,5,-15,0,-5,-5,2,-7,-4,10,5,5,17,0
,6,-5,1,-2
 20150 DATA -1,6,-7,5,-17,0,-12,-4
,0,-3,12,3,-4,0,0,-4
 20160 DATA -25,-10,0,-70,-25,5,0,
55,-25,-10,0,-70,70,-20,-70,20,-80
,0,-70,-20
 20170 DATA 70,20,0,70,80,0,-80,0,
-70,30
 20180 DATA -75,-30,0,-70,70,-19,-
70,19,-80,0,-70,-19,70,19,0,70,80,
0,-80,0
 20190 DATA -75,30,0,-7,2,-3,0,-4,
2,0,0,4,2,3,0,7
 20200 DATA 40,0,-10,-20,-20,-,-10
,20,7,0,5,-15,0,-5,0,5,16,0,0,-5,0
,5,5,15
 20210 DATA -70,-30,0,-70,70,-20,-
70,20,-80,0,-70,-20,70,20,0,70,25,
0,0,-45
 20220 DATA 30,0,0,45,25,0,-25,0,-
3,-3,0,-42,-24,0,0,42,-3,3,-25,0,-
25,10
 20230 DATA0,-55,-25,-5,0,70,-25,1
0,25,-10,0,-66,20,4,5,-3,-5,3,0,49
,5,2,10
 20240 DATA 20,-50,0,10,-20,30,0,-
5,0,7,20,-10,0,-3,-20,-6,0,-3,20,-
10,0,7,-20
 20250 DATA 0,40,20,0,0,-20,-20,0,
20,0,0,-20,-20,0,30,-25,15,-5,15,0
,-3,12
 20260 DATA -37,18,0,20,37,-18,0,-
18,3,-12,0,18,-3,12,0,20,-20,0,0,-
10,0,10
 20270 DATA 20,0,3,-12,0,-18
 20280 DATA -25,-10,0,-70,-25,5,0,
55,-25,-10,0,-70,70,-20,-70,20,-80
,0,-70,-20
 20290 DATA 70,20,0,70,25,0,0,-45,
30,0,0,45,25,0,-25,0,-3,-3,0,-42,-
24,0,0,42
 20300 DATA -3,3,-25,0,-25,10,0,-5
5,-25,-5,0,70,-25,10
 20310 DATA 50,-40,0,-120,0,120,25
,0,0,-100,0,110,80,0,0,-110,-80,0,
80,0,0,100
 20320 DATA 25,0,0,-120,0,120,49,4
0
 20330 DATA -80,-50,0,-60,80,-30,-
80,30,-70,0,-80,-30,80,30,0,60,70,
0
 20340 DATA -70,0,-80,50
 20350 DATA -70,-40,0,-95,0,95,-30
,0,0,-40,-50,0,0,-55,0,55,-35,20,5
0,0
 20360 DATA 35,-20,-35,20,0,40,35,
-20,-35,20,-50,0,0,-40,0,40,-35,20
 20370 DATA -6,4,0,6,20,0,0,-6,-6,
-4,-2,0,0,-2,-4,0,0,2,-2,0,-3,2,-3
,0,0,-3
 20380 DATA 4,-2,12,0,4,2,0,3,-3,0
 20390 DATA -8,-60,-3,-15,-5,-5,-4
,-1,-4,1,-5,5,-4,20,-7,59,14,2,-2,
-8,2,8
 20400 DATA 18,-1,-5,-30,4,25,9,-3
 20410 DATA 50,-40,0,-110,0,110,15
,0,0,-110,0,110,6,-3,0,-107,0,107,
78,0
 20415 DATA 0,-107,0,107,6,3,0,-11
0,0,110,15,0,0,-110,0,110,50,40
 20420 DATA 5,-5,6,-1,0,-3,-4,-1,0
,-4,-2,0,2,-5,1,-3,6,-3,6,3,0,5,-2
,9,7,1
 20430 DATA 20,-10,10,-40,10,-10,1
5,5,5,30,-20,-4,-2,-18,2,18,-13,1,
13,-1,20,4
 20440 DATA 15,-8,-5,-60,-15,-40,1
5,40,5,60,40,-10,10,0,30,5,5,-55,-
15,-30
 20450 DATA 15,30,10,-20,-10,20,-5
,55,15,8,20,-4,13,2,-13,-2,-20,4,5
,-32
 20460 DATA 15,-5,10,10,5,45,20,10
 20470 DATA 6,45,-20,2,-2,-20,3,23
,-8,0,-14,-4,7,-45,-7,-26,0,-4,6,-
5,2,0,5,5
 20480 DATA 7,20,-2,3,3,2,1,4,-4,4
,-3,-2,0,-3,-7,7,-8,-30,0,-5,6,-5
 20485 DATA 3,-13,3,-5,18,4,10,8,-
20,35,27,-45,-12,-8,-20,-2,-18,6,1
4,2
 20490 DATA 2,2,-17,28,7,2,-5,-5,5
,5,4,1,1,1,-2,9,-7,7,-4,-12,-3,0,-
8,12
 20500 DATA 8,-12,-3,-3,3,-5,4,0
 20510 DATA 0,7,-12,19,0,-6,0,6,-4
0,0,0,-6,0,6,-10,-19,0,-7
 20520 DATA -35,-70,-15,-20,25,-20
,25,-5,-25,5,-25,20,-40,-5,-40,0,-
40,5
 20530 DATA -30,-10,-20,-20,20,20,
30,10,-20,20,-37,70,-5,0,0,-40,20,
-40
```

THOMSON TO7 70,MO5

Suite de la page 5

```
31243 DEFGR$(38)=183,55,23,31,15,254,255
,253
31244 '*********** U ***********
31245 DEFGR$(39)=254,124,56,56,56,56,56,
56
31246 DEFGR$(40)=127,62,28,28,28,28,28,2
8
31247 DEFGR$(41)=56,56,56,56,56,56,56,56
31248 DEFGR$(42)=28,28,28,28,28,28,28,28
31249 DEFGR$(43)=56,60,60,60,62,63,31,15
31250 DEFGR$(44)=28,60,60,60,124,252,248
,240
31251 '*********** D **************
31252 DEFGR$(45)=255,127,60,56,56,56,56,
48
31253 DEFGR$(46)=240,252,30,14,7,7,7,7
31254 DEFGR$(47)=48,48,48,48,48,48,48,48
31255 DEFGR$(48)=7,7,7,7,3,7,7,7
31256 DEFGR$(49)=48,56,56,56,60,61,127,2
55
31257 DEFGR$(50)=7,7,15,14,62,252,248,22
4
31258 DEFGR$(51)=0,0,3,31,31,62,56,112
31259 DEFGR$(52)=1,255,255,255,3,1,0,0
31260 DEFGR$(53)=112,224,224,224,224,224
,224,224
31261 DEFGR$(54)=0,0,0,192,224,255,255,2
55
31262 DEFGR$(55)=112,120,56,28,15,7,3,0
31263 DEFGR$(56)=7,7,15,15,30,252,248,24
0
31264 '*********** R ************
31265 DEFGR$(57)=1,7,15,30,28,60,56,56
31266 DEFGR$(58)=224,252,126,15,7,7,7,14
31267 DEFGR$(59)=56,56,59,59,59,57,56,56
31268 DEFGR$(60)=14,30,252,240,192,224,2
40,112
31269 DEFGR$(61)=56,56,56,56,56,56,124,2
54
31270 DEFGR$(62)=56,60,28,28,14,14,31,63
31271 '*********** I ************
31272 DEFGR$(63)=255,126,60,60,60,60,60,
60
31273 DEFGR$(64)=60,60,60,60,60,60,60,60
31274 DEFGR$(65)=60,60,60,60,60,60,126,2
55
31275 '
31276 '***********TITRE**********
31277 '
31278 COL=7
31280 COLORCOL,0:LOCATE6,13:PRINTGR$(0);
GR$(1);GR$(2);GR$(2);GR$(7);GR$(8);GR$(2
);GR$(2);GR$(2);GR$(13);GR$(14);GR$(15);
GR$(2);
31282 PRINTGR$(21);GR$(22);GR$(2);GR$(27
);GR$(28);GR$(2);GR$(33);GR$(34);GR$(2);
GR$(39);GR$(40);GR$(2);GR$(7);GR$(8);
31284 LOCATE6,14:PRINTGR$(2);GR$(3);GR$(
2);GR$(2);GR$(9);GR$(10);GR$(2);GR$(2);G
R$(2);GR$(16);GR$(17);GR$(18);GR$(2);
31286 PRINTGR$(23);GR$(24);GR$(2);GR$(29
);GR$(30);GR$(2);GR$(35);GR$(36);GR$(2);
GR$(41);GR$(42);GR$(2);GR$(9);GR$(10);
31288 LOCATE6,15:PRINTGR$(4);GR$(5);GR$(
6);GR$(2);GR$(11);GR$(12);GR$(2);GR$(2);
GR$(2);GR$(19);GR$(2);GR$(20);GR$(2);
31290 PRINTGR$(25);GR$(26);GR$(2);GR$(31
);GR$(32);GR$(2);GR$(37);GR$(38);GR$(2);
GR$(43);GR$(44);GR$(2);GR$(11);GR$(12);
31292 LOCATE18,17:PRINTGR$(45);GR$(46);G
R$(2);GR$(39);GR$(40)
31294 LOCATE18,18:PRINTGR$(47);GR$(48);G
R$(2);GR$(41);GR$(42)
31296 LOCATE18,19:PRINTGR$(49);GR$(50);G
R$(2);GR$(43);GR$(44)
31298 LOCATE10,21:PRINTGR$(51);GR$(52);G
R$(2);GR$(57);GR$(58);GR$(2);GR$(21);GR$
(22);GR$(2);GR$(63);GR$(2);
31300 PRINTGR$(0);GR$(1);GR$(2);GR$(2);G
R$(0);GR$(1);GR$(2);GR$(2);GR$(7);GR$(8)
31302 LOCATE10,22:PRINTGR$(53);GR$(54);G
R$(2);GR$(59);GR$(60);GR$(2);GR$(23);GR$
(24);GR$(2);GR$(64);GR$(2);
31304 PRINTGR$(2);GR$(3);GR$(2);GR$(2);G
R$(2);GR$(3);GR$(2);GR$(2);GR$(9);GR$(10
)
31306 LOCATE10,23:PRINTGR$(55);GR$(56);G
R$(2);GR$(61);GR$(62);GR$(2);GR$(25);GR$
(26);GR$(2);GR$(65);GR$(2);
31308 PRINTGR$(4);GR$(5);GR$(6);GR$(2);G
R$(4);GR$(5);GR$(6);GR$(2);GR$(11);GR$(1
2)
31320 IF STRIG(0)<>0 THEN 31400 ELSE3132
0
31400 PLAY"L6O2A0DODO#FAPPDODO#FAPPDODO#
FAL3FAPFAPFAPFAPFAPFAPFA
35000 LOCATE0,0,0:RETURN
```

Pascale OLIVIER nous propose, en français sur son standard japonais, une superbe révision des verbes irréguliers anglais.









GRAMM

MSX

SUITE DU N°131

```
3220 REM -------------------------
3230 REM -      OPTION 1         -
3240 REM -------------------------
3250 CLS
3260 PRINT"|       PROGRAMME LINGUISTIQUE       |"
3270 PRINT"└───────────────────────────────┘"
3280 PRINT"  Option 1          Anglais/Francais"
3290 PRINT"┌───────────────────────────────┐"
3300 PRINT"└───────────────────────────────┘"
3310 PRINT"ENTREZ VOTRE VERBE (Attention au TO)"
3320 PRINT
3330 LOCATE 3
3340 OUT &HAB,12:POKE &HFCAB,255
3350 INPUT"Verbe ";VR$
3360 PRINT
3370 PRINT"▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄"
3380 PRINT"█▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀█"
3390 PRINT"■  1/Verbe.......:             ■"
3400 PRINT"■─────────────────────────────■"
3410 PRINT"■  2/Prétérit....:             ■"
3420 PRINT"■─────────────────────────────■"
3430 PRINT"■  3/Participe P.:             ■"
3440 PRINT"■─────────────────────────────■"
3450 PRINT"■  4/Traduction..:             ■"
3460 PRINT"█▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄█"
3470 PRINT"▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀"
3480 REM -------------------------
3490 REM -  ROUTINE LECTURE DATA  -
3500 REM -------------------------
3510 RESTORE 4180
3520 FOR R=1 TO 178
3530 READ A$,B$,C$,D$
3540 IF VR$=A$ THEN 3620
3550 NEXT R
3560 BEEP
3570 LOCATE 10,7:PRINT"   NON FICHE ..."
3580 GOTO 3660
3590 REM -------------------------
3600 REM -    ROUTINE OPTION 1    -
3610 REM -------------------------
3620  LOCATE 19,11:BEEP:PRINT A$
3630  LOCATE 19,13:BEEP:PRINT B$
3640  LOCATE 19,15:BEEP:PRINT C$
3650  LOCATE 19,17:BEEP:PRINT D$
3660 LOCATE 6,21:PRINT"M)enu            R)ecommencer"
3670 A$=INKEY$
3680 IF A$="M" THEN 1550
3690 IF A$="R" THEN 3250
3700 GOTO 3670
3710 REM -------------------------
3720 REM -       OPTION 2        -
3730 REM -------------------------
3740 CLS
3750 PRINT"|       PROGRAMME LINGUISTIQUE       |"
3760 PRINT"└───────────────────────────────┘"
3770 PRINT"  Option 2          Francais/Anglais"
3780 PRINT"┌───────────────────────────────┐"
3790 PRINT"└───────────────────────────────┘"
3800 PRINT"ENTREZ VOTRE VERBE
3810 PRINT
3820 LOCATE 3
3830 INPUT"Verbe ";VR$
3840 OUT &HAB,12:POKE &HCAB,255
3850 PRINT
3860 PRINT"▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄"
3870 PRINT"█▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀█"
3880 PRINT"■  1/Verbe.......:             ■"
3890 PRINT"■─────────────────────────────■"
3900 PRINT"■  2/Traduction..:             ■"
3910 PRINT"■─────────────────────────────■"
3920 PRINT"■  3/Prétérit....:             ■"
3930 PRINT"■─────────────────────────────■"
3940 PRINT"■  4/Participe P.:             ■"
3950 PRINT"█▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄█"
3960 PRINT"▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀"
3970 REM -------------------------
3980 REM - ROUTINE LECTURE DATA  -
3990 REM -------------------------
4000 RESTORE 4820
4010 FOR Y=1 TO 178
4020 READ A$,B$,C$,D$
4030 IF VR$=D$ THEN GOTO 4110
4040 NEXT Y
4050 PRINT CHR$(7)
4060 LOCATE 10,7:PRINT"   NON FICHE ..."
4070 GOTO 4150
4080 REM -------------------------
4090 REM -  ROUTINE OPTION 2     -
4100 REM -------------------------
4110 LOCATE 19,11:BEEP:PRINTD$
4120 LOCATE 19,13:BEEP:PRINT A$
4130 LOCATE 19,15:BEEP:PRINT B$
4140 LOCATE 19,17:BEEP:PRINT C$
4150 LOCATE 6,21:PRINT"M)enu            R)ecommencer"
4160 A$=INKEY$
4170 IF A$="M" THEN 1550
4180 IF A$="R" THEN 3740
4190 GOTO 4160
4200 '────── OPTION 3 ──────
4210 CLS
4220 H=0
4230 PRINT"|       PROGRAMME LINGUISTIQUE       |"
4240 PRINT"└───────────────────────────────┘"
4250 PRINT"  Option 3          Auto/Travail   "
4260 PRINT"┌───────────────────────────────┐"
4270 PRINT"└───────────────────────────────┘"
4280 OUT &HAB,12:POKE &HFCAB,255
4290 H=INT(RND(-TIME)*50)
4300 H=INT(RND(-TIME)*50)
4310 X=INT(RND(100/TIME)*177)+1
4320 Y=INT(RND(50/TIME)*3)+1
4330 Z=INT(RND(60/TIME)*1)+1
4340 POKE 61000!,(X/3)
4350 RESTORE 4820
4360 FOR I=1 TO X
4370 READ A$,B$,C$,D$
4380 NEXT I
4390 IF H>(100/2) THEN MOT$=A$
4400 IF H<(100/2) THEN MOT$=A$
4410 IF Y=1 THEN QWE$="DONNEZ LE FRANCAIS DE:"+A$
4420 IF Y=2 THEN QWE$="DONNEZ LE PRETERIT DE:"+MOT$
4430 IF Y=3 THEN QWE$="DONNEZ LE PARTICIPE P. DE:"+MOT$
4440 IF Y=4 THEN QWE$="DONNEZ L'ANGLAIS DE:"+D$
4450  LOCATE 0,6:PRINT"┌───────────────────────────────┐"
4460 LOCATE 1,7:PRINTQWE$
4470 LOCATE 0,8:PRINT"└───────────────────────────────┘"
4480 OUT &HAB,12:POKE &HCA,255
4490 PRINT:INPUT"  Votre réponse ";REP$
4500 IF Y=1 AND REP$=D$    THEN 4680
4510 IF Y=2 AND REP$=B$    THEN 4680
4520 IF Y=3 AND REP$=C$    THEN 4680
4530 IF Y=4 AND REP$=A$    THEN 4680
4540 PRINT:PRINT"               █▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀█"
4550 PRINT"               ■   FAUX !!  ■"
4560 PRINT"               █▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄█"
4570 IF Y=1 THEN OP$=D$
4580 IF Y=2 THEN OP$=B$
4590 IF Y=3 THEN OP$=C$
4600 IF Y=4 THEN OP$=A$
4610 PRINT"█▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀█"
4620 PRINT"   La réponse est:";OP$
4630 PRINT"█▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄█"
4640 LOCATE6,21,0:PRINT"M)enu   R)ecommencer"
4650 A$=INKEY$
4660 IF A$="R"THEN4210ELSEIFA$="M"THEN1550
4670 GOTO 4650
4680 PRINT:PRINT: PRINT:PRINT"   █▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀█"
4690 PRINT"               ■   JUSTE !  ■"
4700 PRINT"               █▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄█"
4710 FOR I=1 TO 22
4720 COLOR RND(1)*15,1
4730 NEXT I
4740 COLOR 2,1
4750 LOCATE6,21,0:PRINT"M)enu   R)ecommencer"
4760 A$=INKEY$
4770 IF A$="R"THEN4210ELSEIFA$="M"THEN1550
4780 GOTO 4760
4790 '-----------------------------
4800 '- DATA VERBES EN A          -
4810 '-----------------------------
4820 DATA  TO ARISE,AROSE,ARISEN,SE LEVER
4830 DATA TO AWAKE,AWOKE,AWOKE,S'EVEILLER
4840 '-----------------------------
4850 '-  DATA VERBES EN B         -
4860 '-----------------------------
4870 DATA  TO BE,WAS,BEEN,ETRE
4880 DATA TO BEAR,BORE,BORNE,NAITRE
4890 DATA TO BEAT,BEAT,BEATEN,BATTRE
4900 DATA TO BECOME,BECAME,BECOME,DEVENIR
4910 DATA TO BEGET,BEGOT,BEGOTTEN,ENGENDRER
4920 DATA TO BEGIN,BEGAN,BEGUN,COMMENCER
4930 DATA TO BEHOLD,BEHELD,BEHELD,CONTEMPLER
4940 DATA TO BEND,BENT,BENT,COURBER
4950 DATA TO BESEECH,BESOUGHT,BESOUGHT,IMPLORER
4960 DATA TO BET,BET,BET,PARIER
4970 DATA TO BID,BADE,BIDDEN,COMMANDER
4980 DATA TO BIND,BOUND,BOUND,LIER
4990 DATA TO BITE,BIT,BITTEN,MORDRE
5000 DATA TO BLEED,BLED,BLED,SAIGNER
5010 DATA TO BLOW,BLEW,BLOWN,SOUFFLER
5020 DATA TO BREAK,BROKE,BROKEN,CASSER
5030 DATA TO BREED,BRED,BRED,ELEVER
5040 DATA TO BRING,BROUGHT,BROUGHT,APPORTER
5050 DATA TO BUILD,BUILT,BUILT,BATIR
5060 DATA TO BURN,BURNT,BURNT,BRULER
5070 DATA TO BURST,BURST,BURST,ECLATER
5080 DATA TO BUY,BOUGHT,BOUGHT,ACHETER
5090 '-----------------------------
5100 '-  DATA VERBES EN C         -
5110 '-----------------------------
5120 DATA CAN,COULD,AUCUN,POUVOIR
5130 DATA TO CAST,CAST,CAST,LANCER
5140 DATA TO CATCH,CAUGHT,CAUGHT,ATTRAPER
5150 DATA TO CHIDE,CHID,CHIDDEN,GRONDER
5160 DATA TO CHOOSE,CHOSE,CHOSEN,CHOISIR
5170 DATA TO CLING,CLUNG,CLUNG,S'ACCROCHER
5180 DATA TO COME,CAME,COME,VENIR
5190 DATA TO COST,COST,COST,COUTER
5200 DATA TO CREEP,CREPT,CREPT,RAMPER
5210 DATA TO CUT,CUT,CUT,COUPER
5220 '-----------------------------
5230 '-  DATA VERBES EN D         -
5240 '-----------------------------
5250 DATA TO DARE,DURST,DURST,OSER
5260 DATA TO DEAL,DEALT,DEALT,DISTRIBUER
5270 DATA TO DIG,DUG,DUG,CREUSER       -
5280 DATA TO DO,DID,DONE,FAIRE
5290 DATA TO DRAW,DREW,DRAWN,DESSINER
5300 DATA TO DREAM,DREAMT,DREAMT,REVER
5310 DATA TO DRINK,DRANK,DRUNK,BOIRE
5320 DATA TO DRIVE,DROVE,DRIVEN,CONDUIRE
5330 '-----------------------------
5340 '- DATA VERBES EN E & F      -
5350 '-----------------------------
5360 DATA TO EAT,ATE,EATEN,MANGER
5370 DATA TO FALL,FELL,FALLEN,TOMBER
5380 DATA TO FEED,FED,FED,NOURRIR
5390 DATA TO FEEL,FELT,FELT,RESSENTIR
5400 DATA TO FIGHT,FOUGHT,FOUGHT,COMBATTRE
5410 DATA TO FIND,FOUND,FOUND,TROUVER
5420 DATA TO FLEE,FLED,FLED,S'ENFUIR
5430 DATA TO FLING,FLUNG,FLUNG,PROGETER
5440 DATA TO FLY,FLEW,FLOWN,VOLER
5450 DATA TO FORBEAR,FORBORE,FORBONE,EVITER DE
5460 DATA TO FORBID,FORBADE,FORBIDDEN,INTERDIRE
5470 DATA TO FORGET,FORGOT,FORGOTTEN,OUBLIER
5480 '-  DATA VERBES EN H
5490 DATA TO FORGIVE,FORGAVE,FORGIVEN,PARDONNER
5500 DATA TO FORSAKE,FORSOOK,FORSAKEN,ABANDONNER
5510 DATA TO FREEZE,FROZE,FROZEN,GELER
5520 '-----------------------------
5530 '-  DATA VERBES EN G         -
5540 '-----------------------------
5550 DATA TO GET,GOT,GOT,OBTENIR
5560 DATA TO GILD,GILT,GILT,DORER
5570 DATA TO GIRD,GIRT,GIRT,CEINDRE
5580 DATA TO GIVE,GAVE,GIVEN,DONNER
5590 DATA TO GO,WENT,GONE,ALLER
5600 DATA TO GRIND,GROUND,GROUND,MOUDRE
5610 DATA TO GROW,GREW,GROWN,CROITRE
5620 '-----------------------------
5630 '-  DATA VERBES EN H         -
5640 '-----------------------------
5650 DATA TO HANG,HUNG,HUNG,ACCROCHER
5660 DATA TO HAVE,HAD,HAD,AVOIR
5670 DATA TO HEAR,HEARD,HEARD,ENTENDRE
```

A SUIVRE...

FORMATION A L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

LA REVOLUTION CONTINUE !

Les micros, ci-après nommés, ont déjà hérité d'un nombre de cours conséquents dans les numéros ci-dessous décrits.

ZX 81 → 55 56 61 66 71 76 81 86 91 95 100 105 110 114 118 122 126 130
COMMODORE → 60 65 70 75 80 85 90 95 99 104 109 114 118 122 126 130
ORIC → 57 62 67 72 77 82 87 92 96 101 106 111 115 119 123 128 131
AMSTRAD → 111 115 119 123 127 131
APPLE → 58 63 68 73 78 83 88 93 97 102 107 112 116 120 124 128
SPECTRUM → 112 116 120 124 127
THOMSON → 59 64 69 74 79 84 89 93 98 103 108 113 117 121 125 129
MSX → 113 117 121 125 129

LANGAGE MACHINE SUR APPLE

QUE DONC !

Tiens, on arrive à une phase qu'elle est vraiment intéressante : on n'a rien de spécial à expliquer ! Qu'il est temps d'essayer de trafiquer quelque chose avec ce sacré Z80. Qu'il serait presque subtil et rusé, sans mégalo, d'afficher quelque chose avec ce processeur.

Nous avions vu, dans le premier de cette saignante et enseignante série de cours, que le Spectrum disposait d'un écran. Enfin, il y a une prise derrière le micro qui est censée être là pour assurer la liaison entre son altesse et un machin à image communément nommé téléviseur mais certains préfèrent moniteur. Il faut, en plus, un cordon dit péritel chargé d'assurer cette fameuse liaison. C'est un fil plein de fils, en fait (nous faisons de la vulgarisation). Et si, dans ces fils, on envoyait quelques impulsions électriques de derrière les fagots ?

Parce que vous avez vu comme c'est chié, l'organisation de l'écran d'un Spectrum. Et j'exagère en parlant *d'organisation*.

Si nous voulons pouvoir afficher un point à l'emplacement de coordonnées (X,Y) par un poke, nous allons avoir d'affreux calculs à faire pour connaître l'adresse mémoire à remplir, quant à savoir avec quoi la remplir...

MAIS SI, MAIS SI, ON Y TIENT, ESSAYONS

Nous avons vu, par remplissage de la mémoire écran, que le susnommé présentait 5 zones : les trois premières, on va en causer ci-après, la quatrième, c'est en bas, et la cinquième c'est en couleur. Ce pourrait être une devinette. Mais non !

LE JEU DE LA COMPARAISON !
COMPAREZ CES DEUX OBJETS PENDANT 3 HEURES, PUIS DITES LEQUEL DES DEUX EST LE PLUS COMPARABLE À L'AUTRE.
1
2
SOLUTION : LE 1 BIEN SÛR.

La position (0,0), c'est en haut à gauche, dans la première zone. Cette zone, c'est huit lignes de caractères, et une ligne de caractères, c'est huit lignes de pixels (un pixel, c'est le plus petit point accessible à l'écran).
Mathématique : 8x8 = 64.
Une zone extraite des trois premières (de zones ci-dessus nommées), c'est 64 lignes de pixels.
Mat et Matic : 3x64 = 192.
Avec nos trois zones, on couvre les lignes de pixels 0 à 191. Une ligne de pixels, ça fait 32 octets. Un octet, ça fait 8 pixels. (Comptez avec nous, on vous fait déjà les cours d'assembleur, si en plus vous nous demandez de savoir compter...)
Matez ma tique : 32★8 = 256.
Notez au passage l'originalité de cette valeur : 256 ! C'est étonnant pour un ordinateur 8 bits, non ? Et encore donc : les trois régions de l'écran dont on cause nous permettent d'être les maîtres d'une surface de pixels de coordonnées comprises entre (0,0) et (255,191). On admettra, pour les besoins de la cause (et parce qu'il faut admettre quand on fait des maths), que la deuxième coordonnée ça sera l'ordonnée. L'ordonnée, c'est la distance en pixels séparant un point donné du haut de l'écran moins un. Pourquoi moins 1 ? Simplement car l'on numérote les lignes de 0 à 191 (et pas de 1 à 192). Si le point se trouve sur la cinquantième ligne, son ordonnée sera 49 ! Mettez-vous cette règle en tête, c'est une source d'erreurs de première grandeur en programmation, les 0 inclus dans les intervalles sont meurtriers ! Alors voilà, on utilisera ces trois zones pour nos affichages fignolés, la quatrième zone servira à injecter des messages et la cinquième zone à colorier nos gribouillages.

REMPLISSAGE

Revenons aux trois premières zones : ben c'est les mêmes, constitutionnellement parlant. Alors, en connaître une revient à toutes les connaître. Prenons, au hasard, la première. Elle va de l'adresse 16384 à l'adresse 18431. Exécutons un petit remplissage linéaire et Basic de cette zone :

```
1 FOR i = 0 TO 7 : PRINT "ligne de
caracteres numero ";i : NEXT i :
REM première zone
2 FOR i = 16384 TO 18431 : POKE
i,255 : NEXT i
```

Z'avez vu (c'est visible), la première ligne de pixels de la première ligne de caractères se remplit la première. Mais en deuxième, que se passe-t-il ? C'est pas la deuxième ligne de pixels de la première ligne de caractères qui se remplit mais la première ligne de pixels de la deuxième ligne de caractères. Puis après, on passe à la première ligne de pixels de la troisième ligne de caractères, et ainsi de suite jusqu'à la huitième ligne. C'est alors que se produit le miracle. Paf, on passe à la deuxième ligne de pixels de la première ligne de caractères. Puis à la deuxième ligne de pixels de la deuxième ligne de caractères. Et ainsi de suite jusqu'à la huitième ligne de pixels de la huitième ligne de caractères. Stop, on s'arrête, un poke de plus et, malheureux, on aurait chut dans la seconde zone. Un petit POKE 18432,255 pour voir ? On a comblé le premier octet de la première ligne de pixels de la première ligne de caractères de la seconde zone.

FORMULONS

Si on se rappelle qu'une ligne fait 32 octets de large et qu'un octet fait 8 pixels de large, on peut déduire que l'adresse mémoire AM de l'octet contenant un point de la première zone, de coordonnées (X,Y), est (avec NLC numéro de ligne de caractères et NLP numéro de ligne de pixels dans cette ligne de caractères) telle que :

AM = 16384 + (32★NLC) + (NLP★(32★8)) + (X/8)

La valeur de l'octet serait alors 256/2Î(reste de (X/8) + 1)

On a aussi :

NLC = INT(Y/8) et NLP = (reste de (Y/8)) pour la première zone.

Pour s'étendre aux trois zones, introduisont NZ, numéro de zone (0, 1 ou 2).

AM = 16384 + (NZ★2048) + (32★NLC) + (NLP★(32★8)) + (X/8) avec NLC numéro de ligne de caractères DANS la zone NZ.

Mais NZ = INT(Y/64)

D'où la formule générale qui suit, en Basic afin que vous puissiez allégrement en rire :

```
10 LET ry = ((y/64)-INT (y/64))★64
11 LET ri = ((ry/8)-INT (ry/8))★8
12 LET am = 16384 + (INT (y/64)★
2048) + (32★INT(ry/8)) + (ri★32★
8) + (INT (x/8))
20 LET rx = ((x/8)-INT (x/8))★8
21 LET v = 256/(2 + (rx + 1))
30 POKE am,v + PEEK am
```

SIMPLE, NON ?

A l'entrée de ce petit programme, définissez les coordonnées du point que vous voulez allumer dans des variables nommées x et y, puis lancez le programme. Essayez donc des FOR...NEXT en vous rappelant qu'il n'y a aucun contrôle de sortie d'écran. Gardez des valeurs de x comprises entre 0 et 255, des valeurs de y entre 0 et 191.

Certes, une telle formule peut se simplifier et est effectuable à partir des mnémoniques de base du Z80.

Pas trop compliqué, z'allez voir :

Listing

```
    LD   A,C
    AND  $3F
    LD   E,A
    AND  7
    LD   D,A
    SLA  E
    SLA  E
    LD   A,E
    AND  $E0
    LD   E,A
    SRL  C
    SRL  C
    SRL  C
    LD   A,C
    AND  7
    LD   C,A
    LD   A,$80
    SRL  B
    JR   NC,E1
    SRL  A
E1  SRL  B
    JR   NC,E2
    SRL  A
E2  SRL  B
    JR   NC,E3
    SRL  A
E3  LD   L,B
    LD   B,C
    LD   C,L
    LD   HL,16384
    ADD  HL,DE
    ADD  HL,BC
    OR   (HL)
    LD   (HL),A
```

Ça, ça affiche un point aux coordonnées x et y, si vous envoyez le Z80 faire un tour dessus avec x dans B et y dans C !

Mais là, nous disons, c'est trop. Forcément, il y a trop d'opérations, ça sera trop lent. Ce programme est pourtant, comme qui dirait, optimisé. Alors ? Nous ne pouvons tolérer. Programmeurs nuls, affichez comme ça si ça vous chante. Mais nous, les doués, on va ruser. On ne fera pas passer le processeur par la case "recherche", il ira directement à la case "trouvage". Nous allons connaître le résultat d'une telle formule sans aucun calcul. Comment ? Ben on va stocker les résultats avant d'avoir à les calculer.

Nous avons introduit en douce, en plus de quelques manipulations binaires tournantes (pour les mnémoniques inconnus : voir votre manuel), les premières notions de programmation efficace. Sujet à développer, n'est-ce-pas ?

Nicolas et Zeev

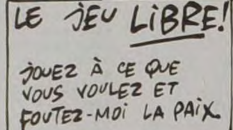
LANGAGE MACHINE SUR APPLE

POUR BONJOUR, JOURBON !

Ce mois-ci, je vous propose une petite routine qui devrait vous permettre d'extirper quelques notes de votre A-PLEU. Ce modeste programme permet en effet à votre ordinateur préféré de reproduire un morceau de musique préalablement enregistré dans une table. Vous pourrez ainsi sonoriser les présentations des super softs que vous n'aurez pas manqué d'écrire grâce aux cours de l'HHHHEBDO. Si vos voisins ne l'entendent pas de cette oreille (c'est le comble !), offrez-leur de ma part des boules Quiès !

POUR LES COMPOSITEURS EN HERBE

Commençons par ce qui est pour vous une évidence (du moins je l'espère !) : une note de musique est caractérisée par sa durée et par sa période (inverse de la fréquence). Plus la période est longue, plus le son obtenu est grave. J'ai choisi arbitrairement l'adresse $1000 pour loger la table contenant votre chef-d'œuvre musical (vous pouvez changer l'adresse en modifiant les valeurs contenues en $301 et $305). Le codage employé est très simple : pour une note donnée, on stocke tout d'abord sa durée puis sa période (ce qui fait deux octets en tout). Mais, me direz-vous, comment indiquer à l'ordinateur la fin du morceau ? Rien de plus simple : il suffit de créer une note de durée nulle (la table se termine alors par un magnifique zéro).
Vous vous demandez sûrement quelles sont les périodes correspondant à DO, RE, MI... et voici la



réponse : DO = $53, RE = $50, MI = $47, FA = $46, SOL = $43, LA = $40, SI = $38, DO = $37 ...

POUR LES FLEMMARDS

Vous pouvez, grâce à une subtile modification du programme, parvenir à faire jouer à votre apple de la musique pseudo-aléatoire (un peu comme Boulez !) : pour cela placez $D0 aux adresses $301 et $305 ($D0D0 correspond en effet à de la mémoire morte). Mais qu'est-ce que se passe-t-il ? Vous n'entendez que d'infâmes grésillements. Explication : les périodes sont si longues que vous percevez en fait chaque vibration de la membrane du haut-parleur. Il faut donc changer la routine pour obtenir des sons plus aigus. C'est ce que nous ferons dans le prochain paragraphe.

POUR UN SON PLUS KITSCH

Tapez simplement le listing ci-dessous puis faites un JSR $300 et écoutez. Si malgré les boules Quiès que vous leur avez offertes (cf introduction), vos voisins sont importunés par cette composition aléatoire, ou si c'est vous qui en avez assez, pressez une touche quelconque pour arrêter la "musique"

```
316 : NOP
31A : DEY
31B : BNE $31A
31D : NOP
31E : NOP
31F : NOP
320 : NOP
321 : NOP
322 : NOP
323 : NOP
324 : NOP
326 : BNE $315
```

Et HOP v'la le travail !

POUR LES EXPLICATIONS

Dans la série *nous avons disséqué pour vous*, je vous propose une étude pas à pas du listing.
En $300-$307, on initialise le pointeur de table avec la valeur $1000 (adresse je vous le rappelle où sont placées les notes). Puis en $308 on trouve un magnifique BIT $C010 (ne voyez aucune obscénité de ma part dans ce que je viens d'écrire !) qui indique à l'ordinateur qu'il peut reprendre la lecture du clavier (en fait on aurait pu tout aussi bien mettre un LDA $C010 ou un STA $C010 : en effet pour activer cette adresse il faut juste la lire ou y écrire, tout comme pour les soft-switch $C054, $C055 ... décrits avec brio par TSUNOO dans le numéro 124).
Entre $30B et $315 on trouve un groupe d'instructions chargé de lire dans la table la durée et la période de la note à jouer, et qui les place respectivement dans X et Y (on utilise pour cela l'adressage indirect en Y).
Vient ensuite la routine qui joue une note de durée et de période désirées (de $316 à $326 sur le listing).

ET POUR LE SON ?

Procédons par ordre : on place la période de la note dans la batterie (plaisanterie !) par un TYA puis on active la membrane du haut-parleur avec le BIT $C030 (même remarque que pour le BIT $C010, mais dans le cas présent il ne faut pas perdre le contenu de l'accumulateur). Puis on trouve aux adresses suivantes (de là où l'on s'était arrêté, jusqu'en $323) une boucle de temporisation qui attend que la période de la note soit écoulée. Cela se fait en fait (gag) par deux boucles imbriquées qui décrémentent A (j'ai tout bonnement pompé la routine WAIT de la ROM, située en $FCA8. On aurait donc pu faire un JSR $FCA8 mais je répugne toujours à accéder à la ROM pour des raisons de vitesse (sauf dans le cas présent !) et de compatibilité avec des MEM ultérieures et avec les copies made in Taïwan de l'apple).
Il y a ensuite une troisième boucle mais qui n'a aucun rapport avec les deux précédentes : elle se situe en $316-$326 et permet de jouer la note pendant la durée voulue (elle émet autant de fois qu'il faut le son élémentaire créé par $317-$323).

VOUS SAISISSEZ POUR ?...

Ensuite, le programme teste si une touche a été pressée pendant qu'il jouait de la musique et si c'est le cas il s'arrête (ouf diront les voisins). Cela se fait par le LDA $C000 qui saisit une touche et par le BMI $30A qui branche sur le RTS de fin de programme si vous avez frappé une touche.
Sinon on s'apprête à recommencer, sans oublier d'ajouter deux au pointeur de table ($F9-$FA), autorisant ainsi la lecture de la prochaine note. J'ai oublié de vous dire que le test de fin de table se situe en $30F (compare si la période de la note à jouer est nulle, et dans l'affirmative se rend au RTS).
Voila pour ce qui est du programme de cette semaine. Je vous propose maintenant d'étudier quelques instructions du 6502 qui ne sont pas très souvent employées, car généralement mal connues.

POUR DES EFFETS DE BIT

Commençons par BIT : il s'agit d'une instruction spéciale de comparaison de l'accumulateur avec la mémoire. Son exécution effectue un ET virtuel entre A et la mémoire, positionne suivant le résultat l'indicateur Z du registre d'état et recopie les bits 6 et 7 de la mémoire dans le registre d'état. Virtuel ? Quézaco ? Cela signifie tout simplement que le résultat du ET (phone-home Ha Ha rire lourd) n'est pas placé dans A, ce dernier registre n'étant pas affecté par cette instruction.
En résumé, si on vous pose une question sur BIT dites qu'il s'agit d'un test des bits de la mémoire avec ceux de l'accumulateur.
Qu'est-ce que pourrais-je vous dire d'autre ? (tournure coluchesque)

POUR UN MOT SUR LES DÉCALAGES

Examinons maintenant le groupe d'instructions ASL, LSR.
Ce sont des instructions qui décalent (vers la gauche ou vers la droite) d'un bit le contenu d'un registre ou d'une case mémoire.
Pour ASL, on décale vers la gauche (Arithmetic Shift Left) l'octet choisi, le 7 ième bit passant dans le carry, et le premier bit de l'octet prenant la valeur 0. L'opération revient à une multiplication par deux.
En ce qui concerne LSR (Logical Shift Right), le décalage à lieu vers la droite, le bit 0 passant dans le carry, et le 7 ième bit prenant la valeur 0. Celle fois-ci l'opération est équivalente à une division par deux de l'octet.
Il est à noter que ces instructions affectent les bit N (signe), Z (zéro) et C (retenue) du registre d'état en fonction du résultat obtenu.

POUR IN ORDER TO CONCLUDE

Je proposerai le mois prochain une routine originale, et vous expliquerai les instructions ROL et ROR. Mais il est temps que je vous laisse potasser ce cours : aussi je vous dis à la prochaine fois.

```
0300-   A9 00      LDA  £$00
0302-   85 F9      STA  $F9
0304-   A9 10      LDA  £$10
0306-   85 FA      STA  $FA
0308-   2C 10 C0   BIT  $C010
030B-   A0 00      LDY  £$00
030D-   B1 F9      LDA  ($F9),Y
030F-   F0 29      BEQ  $033A
0311-   AA         TAX
0312-   C8         INY
0313-   B1 F9      LDA  ($F9),Y
0315-   A8         TAY
0316-   98         TYA
0317-   2C 30 C0   BIT  $C030
031A-   38         SEC
031B-   48         PHA
031C-   E9 01      SBC  £$01
031E-   D0 FC      BNE  $031C
0320-   68         PLA
0321-   E9 01      SBC  £$01
0323-   D0 F6      BNE  $031B
0325-   CA         DEX
0326-   D0 EE      BNE  $0316
0328-   AD 00 C0   LDA  $C000
032B-   30 0D      BMI  $033A
032D-   18         CLC
032E-   A5 F9      LDA  $F9
0330-   69 02      ADC  £$02
0332-   85 F9      STA  $F9
0334-   90 D5      BCC  $030B
0336-   E6 FA      INC  $FA
0338-   B0 D1      BCS  $030B
033A-   60         RTS
```

Philippe PIERNOT



LES IMPLACABLES

LA HORDE SAUVAGE

Film de Sam Peckinpah (1969) avec William Holden, Ernest Borgnine, Robert Ryan et Jaime Sanchez.

En 1913, à la frontière mexicaine, la bande à Pike Bishop (Holden) vit ses derniers beaux jours. La conquête de l'Ouest est bien finie, le cheval se meurt, la voiture mécanique le remplace, il est temps de raccrocher les rennes, heu... les rênes. Pour terminer en apothéose, ils attaquent un train transportant la paye des ouvriers du rail. Carnage. Un coup pour rien, si ce n'est un monceau de cadavres suite au saccage du train, les sacs en cage ne contenaient que de la ferraille.
Pour se refaire, ils attaquent pour le compte du *général* Mapache un train d'armes et de munitions. Mais au moment de verser la somme promise : "niente" dit le général *Macache* qui, de plus, prend un des hommes de Bishop en otage. Bishop ne l'entend pas de cette oreille (ni de l'autre non plus) et attaque le camp retranché du général *Mavache*.



Inédit à la télévision pour cause de violence, le film de Peckinpah réjouira les apprentis-bouchers et autres écorcheurs frustrés en cette période où la chasse est fermée.

Diffusion le dimanche 27 avril à 20h35 sur C +.
La photo arrive à bride éperdue de Ciné-Plus, la librairie de Cinéma, situé 2, rue de L'Etoile, 75017 Paris Tél : 42 67 51 52.

LA LANCE BRISÉE

Film d'Edward Dmytryck (1954) avec Spencer Tracy, Robert Wagner, Jean Peters et Richard Widmark.

En 1880, Joe Devereaux revient au pays après trois ans de prison. Retrouvailles chaleureuses avec la famille : ses trois demi-frères lui enjoignent de déguerpir au plus vite et lui jette 10 000 $ en travers du steson. Mais Joe (Wagner) qui revient se venger de Ben, l'aîné, responsable de l'incident qui l'a conduit en prison, ne se laisse pas attendrir.
De plus, Matt Deveraux (Tracy), le père, meurt d'une embolie à la suite d'une dispute avec Ben, un motif de haine supplémentaire entre Joe et Ben, qui n'a de cesse de trucider le revenant.
De la haine familiale, un manifeste implacable. Solide réalisation et distribution puissante.

Diffusion le lundi 28 avril à 16h07 sur FR3.

LE TRÉSOR DU PENDU

Film de John Sturges (1958) avec Robert Taylor, Richard Widmark et Patricia Owens.

Clint Hollister (Widmark) passe son temps à tuer les cafards de la cellule où il attend d'être pendu. La porte s'ouvre et entre son vieux copain, Jack Wade (Taylor) qui vient le délivrer. S'il porte une étoile de shérif sur la poitrine, ce n'est pas pour le carnaval, ancien hors-la-loi, rangé des wagons, il est devenu un respectable défenseur de l'ordre. Quelle déchéance ! Par amitié, en souvenir de leurs années de cavale, Jack vient le sortir de là.
Clint reconstitue sa bande et, toujours par amitié, vient chercher Jake qui refuse de quitter Peggy, sa fiancée. Clint, partisan de la paix des ménages, les enlève tous les deux. En fait, Clint accuse Jake d'avoir caché un trésor et exige qu'il le conduise à la cache. Arrivé sur place, Jake retourne la situation (jacadi : haut les mains).

Diffusion le dimanche 4 mai sur TF1 à 20h35.

La Cinq 5quiète

Première banderille : arrêt de l'autorisation de diffusion des films sur la Cinq.
Un arrêt du conseil d'État qui sonne comme un arrêt de mort vu la qualité des programmes restant.
Le suspense continue, à la semaine prochaine.

BOMBYX

FAUX-SEMBLANTS

RUE DES MIROIRS

Dramatique avec Nicole Garcia, Heinz Bennet, Milva et Claudio Bigagli.

Dans le petit matin calme d'une rue italienne en attente des rumeurs quotidiennes de la vie latine, fracas et fragances multiples, un cri monte à travers le brouillard urbain et un corps chue (et un jalon, un, pour ma future candidature à l'Académie Française).

Une jeune femme de 22 ans vient de s'éclater depuis le balcon de son 2e étage contre une remorque de camion qui passait là, au mauvais moment. Aurait-elle préféré le pavé ? Nul ne le saura jamais. Francesca (Garcia), juge d'instruction, découvre qu'il s'agit d'un meurtre et non d'un suicide.

La voisine du balcon d'en face, Véronica, a tout vu mais lâche ses confidences avec un lance-pierre car l'histoire d'amour qu'elle épiait derrière sa vitre comblait le vide de sa vie sentimentale. À travers divers témoignages, Francesca s'aperçoit que l'homme passionné, l'amant jaloux, l'assassin brutal n'est autre que son mari (Bennet, pas net). Effondrée, elle veut comprendre avant de l'inculper.

Le polar conjugual est un nouveau genre, saluons-le. Remarquablement joué, il souffre un peu du doublage et beaucoup de l'intrigue. Plus mélo que thriller, un cocktail pas évident mais un beau sujet.

Diffusion le samedi 3 mai sur TF1 à 20h35.
Photo TF1.

CADAVRES EXQUIS

Film de Francesco Rosi (1976) avec Lino Ventura, Fernando Rey, Max Von Sydow, Charles Vanel, Marcel Bozzuffi et Alain Cuny.

Dans une petite ville sur les bords de la Méditerranée, le corps d'un procureur puis celui d'un juge se retrouvent à la morgue. Ils s'y ennuient ferme mais heureusement deux autres cadavres de magistrats les y rejoignent. La ville est en ébullition et son freezer déborde. L'inspecteur Rogas (Ventura), chargé de l'enquête, soupçonne un ancien pharmacien, d'être le coupable. Mais la fuite de deux jeunes chevelus lors du dernier crime propulse au premier plan l'hypothèse du complot gauchiste.

Rogas maintient sa théorie pharmaceutique et découvre que la droite prépare un coup d'État à l'ombre de l'hystérie antigauchiste. La collusion de tous les dirigeants politiques l'horrifie. Soupconné, espionné, il avertit ses amis qui ne le croient pas. En dernier recours, il donne rendez-vous au secrétaire général du Parti Communiste.

Echec et mat à la démocratie, tel est le message du film par ailleurs remarquable.

Diffusion le jeudi 1er mai à 20h35 sur FR3.

L'INTROUVABLE

Film de W. S Van Dyke (1934) avec William Powell, Mirna Loy et Maureen O'Sullivan.

Clyde Winant, célèbre inventeur, a disparu. Sa secrétaire et petite amie, Julia, est restée sur le carreau du labo. Dorothy, la fille de Clyde, vient trouver Nick Charles (Powell), le célèbre détective pour qu'il retrouve son père. Nick et sa copine Nora (Loy) commencent par aller voir, l'ex-femme de Clyde, la très intellectuelle Mimi.

Inspiré d'un polar de Dashell Hammet, un excellent petit film noir tirant sur la comédie avec un détective smart genre Arsène Lupin.

Diffusion le dimanche 4 mai à 22h30 sur FR3 en V.O.

LES COULISSES DE L'EXPLOIT

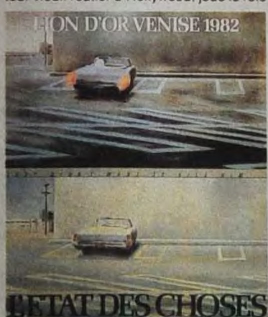
L'ETAT DES CHOSES

Film de Wim Wenders (1982) avec Patrick Bauchau, Samuel Fuller, Allen Goorwitz, Roger Corman et Isabelle Weingarten.

Des êtres engoncés dans des combinaisons chimiques parcourent un paysage dévasté semble-t-il par une explosion nucléaire. Remake d'un film de science-fiction, LES SURVIVANTS, le tournage est brutalement interrompu. Perdu sur la côte sud du Portugal, le réalisateur apprend que l'argent manque. L'assistant a beau passer les malles au peigne fin, il n'y a plus de pellicules. La dèche absolue.
Coincés dans l'hôtel alors que dehors se déchaîne la tempête, les acteurs et les techniciens errent désœuvrés. Entre leur chambre, le bar et le billard, ils dépriment à tout va sur leur boulot, leur problèmes personnels... Las d'attendre, le metteur en scène part à Hollywood chercher du fric. Il y trouvera...

Wenders a réalisé un film de réflexion sur le cinéma, ces contingences, la somme d'espoir et de fantasmes qu'un tournage représente tant pour les acteurs que pour le producteur et le réalisateur.

Une photo magnifique signé Henri Alekan, un clin d'œil : Samuel Fuller, un réalisateur vieux routier d'Hollywood, joue le rôle



du directeur de la photo, mais un climat oppressant et languide. Génial ou ennuyeux selon les goûts. Lion d'or à Venise en 82.

Diffusion le jeudi 1er mai à 20h30 sur Canal +

TOUS EN SCÈNE

Film de Vincente Minelli (1953) avec Fred Astaire, Cyd Charisse et Jack Buchanan.

Tony Hunter (Astaire), vieille gloire de Broadway, débarque à la gare de New York où une foule de photographes sont venus pour... Ava Gardner. Dépité, Tony est accueilli par deux vieux copains, Lily et Ted Marto qui lui suggèrent de faire sa rentrée sur les planches. Lily et Ted ont écrit une comédie musicale, ont trouvé un metteur en scène, un théâtre, il ne manque plus que le couple vedette. Tony recherche donc une partenaire et découvre Gaby (Charisse), une danseuse superbe. Mais cette dernière le charrie (elle le trouve décati et trop petit).

Néanmoins les répétitions commencent dans une ambiance détendue : Lily et Ted se disputent, Gaby et Tony s'engueulent et tous exècrent Cordova, le metteur en scène. La première est un flop magistral.

Vieille gloire des années 30, Fred Astaire reniflait la naphtaline dans les articles que les critiques lui consacraient. Prenant les devants de l'embaumement, il apporte un démenti fringant à tous ses détracteurs. A plus de 60 ans, il danse toujours à merveille. Hommage humoristique sur la comédie musicale, un chef-d'œuvre bien sûr.

Diffusion en V.O. à 23h00 sur A2 le vendredi 2 mai.

LE TEMPS DES AUDACES

BLANCHE ET MARIE

Film de Jacques Renard (1985) avec Miou-Miou, Sandrine Bonnaire, Gérard Klein, Patrick Chesnais et Maria Casarès.

En 1941, Victor, ouvrier et résistant de la première heure, doit partir, il est grillé. Blanche (Miou-Miou, très mimi) sa femme, prend le relais et organise ses amies en réseau. Les mères de famille deviennent de redoutables agents de liaison grâce à qui circulent des tracts, des armes, de l'argent, des papiers. Marie (Bonnaire), fille de coiffeur et ardente patriote, prend la place de son père dans un réseau. Alors que les hommes tombent (déportés, fusillés, en fuite), des femmes prennent leur place sans jamais faiblir malgré les pertes.

Le genre de film qui fait plus pour la condition féminine que toutes les institutions gouvernementales réunies. Une histoire méconnue, pour ne pas dire occultée, le rôle des femmes dans la résistance. La réalisation n'est pas à la hauteur du sujet, malheureusement.

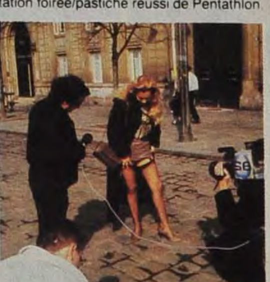
Diffusion le dimanche 4 mai à 20h35 sur Canal +.

SEXY FOLIES

Magazine de Pascale Breugnot sous le haut parrainage de France Roche, symbole sexuel des années soixante... heu non , cinquante.

Une nouvelle façon d'entrevoir les dessous de la France (pas Roche, l'hexagone). Ce magazine traite du sexe sous ses dehors (et ses dessous) les plus coquins, les plus charmants. Du tonus, de l'humour. Ni coincé, ni voyeur, le magazine du sexe décontracté. Au programme du premier numéro, un peu fourre-tout quand même :

- Sens dessous... dessus : un jeu où des couples participent à un streap-poker, imitation foirée/pastiche réussi de Pentathlon.



- Cacher n'est pas jouer : des quidams pris dans la rue dévoilent un peu, beaucoup... de leur anatomie.
- Tout ça ne vaut pas l'amour : une enquête sur la consommation des cassettes X dans le midi de la France. Souvent en vente chez le boucher, le spécialiste de la chair.
- Miss Entreprise : une caméra pénètre au sein d'une entreprise et demande aux employés de désigner l'homme et la femme les plus sexy.
- Madame France : France Roche répond aux problèmes sentimentalo-sexuels des Français. Un pur joyau de rosseries enveloppées dans du papier de soie : des rocheries, quoi.

Diffusion le mercredi 31 avril à 22h00 sur A2.
Photo A2.

BOULDER DASH III

de First Star pour Spectrum, Commodore et Amstrad

Salut, vous vous souvenez de moi ? Vous m'avez déjà tiré maintes fois de situations impossibles (je passerai sous silence le nombre de fois où je suis mort pour vos beaux yeux). *La dernière fois qu'on s'est vus*, je devais manger des diamants éparpillés un peu n'importe où dans des grottes pas très réjouissantes. Peut-être suis-je complètement maso, mais j'ai décidé de revenir vous voir. Me demandez pas pourquoi, *je saurais pas vous répondre*. Toujours est-il que je suis à nouveau paumé. Mais, comme je ne suis pas *assez bête pour revenir deux fois* sur la même planète, j'ai décidé de voyager. Si. Je suis maintenant sur un globe inconnu, et vraiment tristounet. Je me demande encore comment j'ai fait pour atterrir ici. Après tout, je ne demandais qu'à rejoindre ma tendre et chère amie sur CECAL 10 qui ne se trouve qu'à 200 années-lumière de la terre.

J'ai été happé par je ne sais quelle force étrange alors que mon vaisseau passait dans l'espace aérien de ce bizarre globe. Avant même que j'aie pu dire OUF ou que j'aie pu retirer mon scaphandre spacial (et spécial),je me retrouvais coincé dans ces satanées grottes ! Le pire, c'est que le cochon qui m'a mis là a bien pris la peine de changer l'architecture de ma prison.

Enfin, je me fais une raison : je vais *bientôt être aussi célèbre que monsieur* Pac-Man...

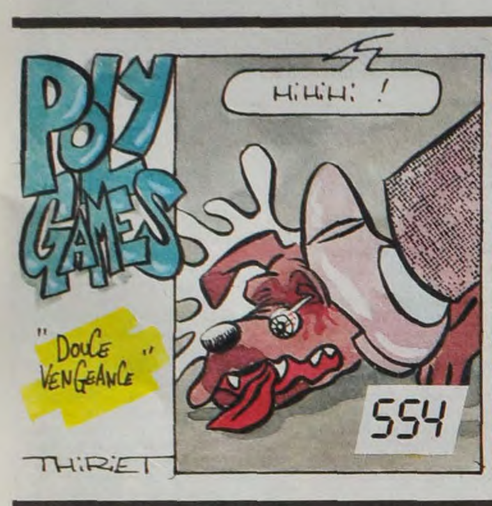
Voici donc le troisième volet des aventures de *BOULDER DASH*. Cette version n'a rien à envier à ses prédécesseuses, pour la bonne rai-



son qu'à l'instar de Boulder Dash II qui était légèrement supérieur à *Boulder Dash Tout Court, Boulder* Dash III est légèrement supérieur à Boulder Dash II. Pour ceux qui seraient intéressés, je parie tout ce que vous voulez contre n'importe quoi d'autre que Boulder Dash IV sera légèrement mieux que Boulder Dash III.

Pour ceux qui ne connaissent pas, un petit personnage (qui s'appelle Boulder Dash III, je précise pour les mal-comprenants) se balade avec un seul I dans un décor constitué de caillasses, de diamants et de machins qui se désintègrent à la moindre sollicitation. BDIII (ça veut dire Boulder Dash III, c'est une abréviation, j'utilise ça pour éviter d'avoir à réecrire à chaque fois Boulder Dash III en entier) doit bouffer tous les diamants *en désintégrant* les machins pour passer dessous, n'est-ce pas, sans se faire écraser par les caillasses. Graphismes et sons sont toujours aussi réussis, et Boulder tape toujours du *pied quand il ne fait rien*. Achetez, vous ne serez pas deçus.

MENU









CHENILLE

MSX

Si JEUNESSE SAVAIT
Si VIEILLESSE SAVAIT.



VOUS VOULEZ DE L'HARISSA DANS VOTRE COUSCOUS ?

NON MERCI. J'AIME PAS TOUT CE QUI PIQUE !

Une petite chenille perpétuellement affamée décide de satisfaire sa gloutonnerie dans quelques labyrinthes mystérieux gorgés de friandises. Malheureusement, ces dernières ont un pouvoir plutôt surprenant...

Thierry STAINTON

Mode d'emploi :
Ce jeu occupe environ 19 Ko. Vous devez pour apaiser votre faim, engloutir toutes les pastilles jaunes de chacun des sept labyrinthes (après quoi, retour au début avec encore plus de friandises). Chaque pastille active votre croissance et tout contact avec votre propre corps est mortel (air connu).
Les pastilles clignotantes de couleur bleu ou rouge permettent lorsque vous les touchez (bonus de 10 points) de faire volte-face (la tête devient la queue et inversement). Si elles vous dérangent, il est possible de les supprimer par appui sur la barre d'espace ou le bouton de tir. Sachez que dans ce cas, votre croissance s'effectue deux fois plus vite.
Vous disposez de 3 vies au départ et en obtenez une supplémentaire tout les deux niveaux.

```
10 KEYOFF:CLEAR
20 COLOR,1,1:SCREEN2,2:DEFINTA-Z
30 FORI=0TO2:FORJ=1TO32
40 READA:A$=A$+CHR$(A):NEXT
50 SPRITE$(I)=A$:A$=""
60 NEXT
70 DATA0,0,0,0,0,0,0,1
80 DATA1,127,0,0,0,0,127,32
90 DATA0,0,0,0,0,0,0,128
100 DATA128,254,0,0,0,0,254,4
110 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
120 DATA0,0,8,24,16,32,0,0
130 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
140 DATA0,0,16,24,8,4,0,0
150 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
160 DATA0,0,7,3,1,0,0,0
170 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
180 DATA0,0,224,192,128,0,0,0
190 REM
200 REM  ** PRESENTATION **
210 REM
220 A$(1)="L16O4BAG#AO5C8.R16L16DCO4B
O5CE8.R16FED#EBAG#ABAG#AO6C8.R16"
230 A$(2)="O5L8AO6CO5BAGABAGABAGF#E4"
240 B$(1)="L8R4O3AO4CCCO3AO4CCCO3AO4C
O3AO4CO3AO4C"
250 B$(2)="CCO3EBBBEBBBEBEO2BO3E"
260 C$(1)="L8R4.O4EEER8EEER8ER8ER8E"
270 C$(2)="EER8EEER8EEER8ER8R8O3G#"
280 A$(3)=A$(1):A$(4)=A$(2)
290 B$(3)=B$(1):B$(4)=B$(2)
300 C$(3)=C$(1):C$(4)=C$(2)
310 PLAY"S1M8000","V10","V12"
320 ONINTERVAL=75GOSUB490
330 INTERVALON
340 LINE(0,189)-(255,190),15,BF
350 A=111:V=1
360 A=A+V
370 PUTSPRITE0,(A-8,172),8,0
380 PUTSPRITE1,(A-8,172),4,1
390 PUTSPRITE2,(A-8,172),2,2
400 PSET(A,180),1
410 READX,Y:VE=VE+X+Y
420 IFX=0THENV=1:GOTO360
430 IFX=1THENV=-1:GOTO360
440 IFX=2THEN980
450 LINE-(X-4,Y),4
460 PSET(A,180),4:LINE-(X-4,Y),4
470 PSET(A,180),4:LINE-(X-4,Y),1
480 GOTO410
490 ONINTERVAL=10GOSUB510
500 INTERVALON:RETURN
510 IFPLAY(0)=-1THENRETURN
520 M=M+1:PLAYA$(M),B$(M),C$(M)
530 IFM=4THENINTERVALOFF
540 RETURN
550 DATA10,85,10,45,30,45,30,53,10
560 DATA53,10,77,30,77,30,85,9,85
570 DATA0,,50,85,42,85,42,45,50,45
580 DATA50,61,60,61,60,43,0,,50,85
590 DATA50,69,60,69,60,85,68,85,0,
600 DATA61,45,68,45,68,86,0,
610 DATA80,85,80,43,0,,81,45,103
620 DATA45,103,53,88,53,88,61,100
630 DATA61,100,69,88,69,88,77,103
640 DATA77,103,85,79,85,0,
650 DATA145,85,145,42,0,,144,45
660 DATA137,45,137,70,123,45,115,45
670 DATA115,85,0,,0,,0,,0,,0,,0,,0,
680 DATA0,,0,,0,,0,,0,,0,,0,,0,,0,
690 DATA0,,0,,0,,0,,0,,0,,0,,0,,0,
700 DATA115,85,123,85,123,58,0,,124
710 DATA61,137,85,146,85,1,,1,,1,,1,
720 DATA1,,1,,1,,1,,1,,1,
730 DATA1,,165,85,165,42,0,,0,,164
740 DATA45,157,45,157,85,166,85,0,
750 DATA0,,0,,0,,0,
760 DATA0,,0,,0,,0,
770 DATA197,85,197,75,0,,196,77,185
780 DATA77,185,43,0,,184,45,177,45
790 DATA177,85,198,85,0,,0,,0,,0,
800 DATA0,,0,,0,,0,,0,,0,,0,,0,,0,
810 DATA0,,0,,0,,0,,0,,0,,0,,0,,0,
820 DATA0,,0,,0,,0,,0,,0,,0,,0,,0,
830 DATA225,85,225,75,0,,224,77,213
840 DATA77,213,42,0,,212,45,205,45
850 DATA205,85,226,85,0,,0,,0,,0,
860 DATA0,,0,,0,,0,,0,,0,,0,,0,,0,
870 DATA0,,0,,0,,0,,0,,0,,0,,0,,0,
880 DATA0,,0,,0,,0,,0,,0,,0,,0,,0,
890 DATA0,,0,,0,,0,,0,,0,,0,,0,,0,
900 DATA0,,0,,0,,0,,0,,0,,0,,0,,0,
910 DATA235,45,257,45,257,53,243
920 DATA53,243,61,254,61,254,69
930 DATA243,69,243,77,257,77,257,85
940 DATA1,,1,,1,,1,,1,,1,,1,,1,,1,
950 DATA1,,1,,1,,1,,1,,1,,1,,1,,1,
960 DATA1,,1,,1,,1,,1,,1,,1,,1,,1,
970 DATA257,85,235,85,235,42,2,,
980 IFVE<>18220THENSCREEN0:PRINT"ERRE
UR DANS LES DATAS ":END
990 CLEAR500:DEFINTA-Z:KEYOFF
1000 OPEN"GRP:"AS#1
1010 DIMU(500),V(500)
1020 DIMU1(500),V1(500)
1030 PSET(80,130),1:COLOR11
1040 PRINT #1,"1- KEYBOARD"
1050 PSET(80,150),1
1060 PRINT #1,"2- JOYSTICK"
1070 A$=INKEY$
1080 IFA$=""THEN1070
1090 IFA$="1"THENST=0:GOTO1150
1100 IFA$="2"THENST=1:GOTO1150
1110 GOTO1070
1120 REM ===========================
1130 REM + REDEFINITION CARACTERES +
1140 REM ===========================
1150 SCREEN1,1:WIDTH31:RESTORE1360
1160 COLOR7:G1=1:AI=1:A=RND(-TIME)
1170 NI=1:FC=2
1180 FORI=1200TO1207
1190 READA
1200 VPOKEI,A
1210 NEXT
1220 FORI=1480TO1487
1230 READA
1240 VPOKEI,A
1250 NEXT
1260 FORI=1552TO1559
1270 READA
1280 VPOKEI,A
1290 NEXT
1300 FORI=1608TO1615
1310 READA
1320 VPOKEI,A
1330 NEXT
1340 VPOKE8215,176:VPOKE8210,200
1350 VPOKE8217,240:VPOKE8216,144
1360 DATA129,129,129,255,8,8,8,255
1370 DATA0,0,24,60,60,24,0,0
1380 DATA0,60,126,126,126,126,60,0
1390 DATA60,66,157,161,161,145,66,60
1400 REM #######################
1410 REM          JEU
1420 REM #######################
1430 VI=3:SC=0
1440 BO=0:A=0:DO=144:CO=80
1450 H=0
1460 MU$(1)="T255L4O3CC#DD#EFF#GG#AA
#BO4CC#DD#EFF#GG#AA#BO5CC#DD#EFF#"
1470 MU$(2)="T255L4O3C#D#EF#G#ABO4CC
#D#EF#G#AB5C#DDEFFGG#A#BA#B#AA#"
1480 LOCATE0,0:PRINTCHR$(150)
1490 LOCATE1,0:PRINTSTRING$(29,150)
1500 LOCATE31,0:PRINTCHR$(150)
1510 LOCATE0,1:PRINTCHR$(150)
1520 LOCATE31,1:PRINTCHR$(150)
1530 LOCATE31,2:PRINTCHR$(150)
1540 LOCATE0,2:PRINTCHR$(150)
1550 LOCATE31,3:PRINTCHR$(150)
1560 LOCATE0,3:PRINTCHR$(150)
1570 LOCATE1,3:PRINTSTRING$(29,150)
1580 LOCATE2,1:PRINT"SCORE:";SC;
1590 LOCATE2,2:PRINT"BONUS:";BO;
1600 LOCATE17,1:PRINT"VIES  :";VI;
1610 LOCATE17,2:PRINT"NIVEAU:";NI;
1620 LOCATE,4
1630 REM =====================
1640 REM      ENREGIS  LABY
1650 REM =====================
1660 ONAIGOTO1670,1690,1710,1730,1750
,1770,1790
1670 S=RND(1)*20:P=20+S:RESTORE4490
1680 FE=2744:GOTO1810
1690 S=RND(1)*20:P=40+S:RESTORE4690
1700 FE=2546:GOTO1810
1710 S=RND(1)*20:P=60+S:RESTORE4910
1720 FE=2036:GOTO1810
1730 S=RND(1)*20:P=80+S:RESTORE5110
1740 FE=2869:GOTO1810
1750 S=RND(1)*20:P=100+S:RESTORE5330
1760 FE=2078:GOTO1810
1770 S=RND(1)*20:P=120+S:RESTORE5550
1780 FE=2243:GOTO1810
1790 S=RND(1)*40:P=140+S:RESTORE5770
1800 FE=605:GOTO1810
1810 P=P+IN
1820 READA,C
1830 H=H+A+C
1840 IFA=-2THEN1910
1850 IFA=40THENPRINT
1860 LOCATEA:PRINTSTRING$(C,150);
1870 GOTO1820
1880 REM =========================
1890 REM         PASTILLE
1900 REM =========================
1910 IFH<>FETHENSCREEN0:PRINT"ERREUR
DANS LES DATAS":END
1920 FORI=1TOP
1930 A=2+RND(1)*29
1940 B=4+RND(1)*19
1950 IFVPEEK(6144+32*B+A)=150THEN1930
1960 IFVPEEK(6144+32*B+A)=185THEN1930
1970 VPOKE6144+32*B+A,185
1980 NEXT
1990 A1=1+RND(1)*FC
2000 FORI=0TOA1
2010 A2(I)=2+RND(1)*28
2020 B1(I)=5+RND(1)*18
2030 IFVPEEK(6144+32*B1(I)+A2(I))=150
THEN2010
2040 IFVPEEK(6144+32*B1(I)+A2(I))=185
THEN2010
2050 VPOKE6144+32*B1(I)+A2(I),194
2060 NEXT
2070 REM ==========================
2080 REM   PROGRAMME  PRINCIPAL
2090 REM ==========================
2100 F=1:G=1
2110 ONINTERVAL=50GOSUB3840
2120 ONSTRIGGOSUB3110,3110,,3110
2130 INTERVALON
2140 STRIG(ST)ON
2150 A=2+RND(1)*28
2160 B=5+RND(1)*18
2170 IFVPEEK(6144+32*B+A)=150THEN2150
2180 IFVPEEK(6144+32*B+A)=185THEN2150
2190 IFVPEEK(6144+32*B+A)=194THEN2150
2200 VPOKE6144+32*B+A,201
2210 IFP=0THEN3530
2220 ONSTICK(ST)GOSUB2370,2450,2380,2
450,2390,2450,2400
2230 U(F)=A:V(F)=B
2240 ONX+2GOSUB2440,2450,2470
2250 ONY+2GOSUB2490,2450,2510
2260 A=A+X:B=B+Y
2270 IFVPEEK(6144+32*B+A)=185THEN3750
2280 IFVPEEK(6144+32*B+A)=194THEN2560
2290 I=U(G):J=V(G)
2300 IFX=0ANDY=0THEN2200
2310 VPOKE6144+32*J+I,32
2320 F=F+1:G=G+1
2330 IFF>500THENF=1
2340 IFG>500THENG=1
2350 IFVPEEK(6144+32*B+A)=201THEN3180
2360 GOTO2200
2370 Y=-1:X=0:RETURN
2380 X=1:Y=0:RETURN
2390 Y=1:X=0:RETURN
2400 X=-1:Y=0:RETURN
2410 REM =====================
2420 REM       VERIFI. MUR
2430 REM =====================
2440 IFVPEEK(6144+32*B+A-1)=150THENX=
0
2450 RETURN
2460 SOUND8,15:FORT=0TO255STEP8:SOUND
0,T:NEXT:SOUND8,0
2470 IFVPEEK(6144+32*B+A+1)=150THENX=
0
2480 RETURN.
2490 IFVPEEK(6144+32*(B-1)+A)=150THEN
Y=0
2500 RETURN
2510 IFVPEEK(6144+32*(B+1)+A)=150THEN
Y=0
2520 RETURN
2530 REM =====================
2540 REM         INVERSE
2550 REM =====================
2560 IFF=GORF=G+1THENA=A-X:B=B-Y:X=0:
Y=0:GOTO2230
2570 SOUND8,15:FORT=0TO255STEP7:SOUND
0,T:NEXT:BEEP
2580 N=0:IFF>=GTHEN2600
2590 IFF<GTHEN2740
2600 FORM=GTOF
2610 U1(M)=U(F-N)
2620 V1(M)=V(F-N)
2630 N=N+1
2640 NEXT
2650 FORM=GTOF
2660 U(M)=U1(M)
2670 V(M)=V1(M)
2680 NEXT
2690 X=0:Y=0
2700 A=U(F):B=V(F)
2710 BO=BO+10:INTERVALOFF
2720 LOCATE2,2:PRINT"BONUS:";BO;
2730 INTERVALON:GOTO2230
2740 IF(500-G-1)<FTHEN2960
2750 F1=F
2760 FORM=GTO500
2770 U1(M)=U(F1-N)
2780 V1(M)=V(F1-N)
2790 N=N+1
2800 IF(F1-N)=0THENN=0:F1=500
2810 NEXT
2820 FORM=1TOF
2830 U1(M)=U(F1-N)
2840 V1(M)=V(F1-N)
2850 N=N+1
2860 NEXT
2870 FORM=GTO500
2880 U(M)=U1(M)
2890 V(M)=V1(M)
2900 NEXT
2910 FORM=1TOF
2920 U(M)=U1(M)
2930 V(M)=V1(M)
2940 NEXT
2950 GOTO2690
2960 F1=F:FORM=GTO500
2970 U1(M)=U(F-N)
2980 V1(M)=V(F-N)
2990 N=N+1
3000 NEXT:IF(F-N)<0THENF1=500:N=0
3010 FORM=1TOF
3020 U1(M)=U(F1-N)
3030 V1(M)=V(F1-N)
3040 N=N+1
3050 IF(F-N)=0THENN=0:F1=500
3060 NEXT
3070 GOTO2870
3080 REM =====================
3090 REM      EFF.  PASTILLE
3100 REM =====================
3110 STRIG(ST)OFF
3120 FORI=0TOA1
3130 VPOKE6144+32*B1(I)+A2(I),32
3140 NEXT:G1=2:RETURN
3150 REM =====================
3160 REM          PERDU
3170 REM =====================
3180 D=1:C=1:INTERVALOFF
3190 STRIG(ST)OFF
3200 IFF<GTHEN3290
3210 FORI=GTOF
3220 A=U(I):B=V(I)
3230 VPOKE6144+32*B+A,32
3240 C=C+D:PLAY"T255L64N=C;"
3250 IFC=40ORC=1THEND=-D
3260 FORK=1TO160:NEXT
3270 NEXT
3280 GOTO3430
3290 FORI=GTO500
3300 A=U(I):B=V(I)
3310 VPOKE6144+32*B+A,32
3320 C=C+D:PLAY"T255L64N=C;"
3330 IFC=40ORC=1THEND=-D
3340 FORK=1TO160:NEXT
3350 NEXT
3360 FORI=1TOF
3370 A=U(I):B=V(I)
3380 VPOKE6144+32*B+A,32
3390 C=C+D:PLAY"T255L64N=C;"
3400 IFC=40ORC=1THEND=-D
3410 FORK=1TO160:NEXT
3420 NEXT
3430 VI=VI-1:FORI=1TO60:NEXT
3440 BEEP
3450 LOCATE17,1:PRINT"VIES  :";VI;
3460 IFVI=0THEN3880
3470 F=1:G=1:X=0:Y=0
3480 FORI=0TO500:U(I)=0:V(I)=0:NEXT
3490 STRIG(ST)ON:INTERVALON:GOTO2150
3500 REM =====================
3510 REM      CHANG.  NIVEAU
3520 REM =====================
3530 AI=AI+1:IFAI=8THENAI=1:IN=IN+40
3540 NI=NI+1:FC=FC+1
3550 IFFC>8THENFC=8
3560 IFIN>100THENIN=100
3570 INTERVALOFF:STRIG(ST)OFF
3580 PLAY MU$(1),MU$(2)
3590 IFPLAY(0)THEN3590
3600 IFBO=0THEN3690
3610 FORI=1TOBOSTEP2
3620 SC=SC+2
3630 BO=BO-2
3640 LOCATE2,1:PRINT"SCORE:";SC;
3650 LOCATE2,2:PRINT"BONUS:";BO;
3660 BEEP
3670 NEXT
3680 TE=TE+1:IFTE=2THENVI=VI+1:TE=0
3690 FORI=1TO500:NEXT:BEEP
3700 FORI=0TO500:U(I)=0:V(I)=0:NEXT
3710 X=0:Y=0:G1=1:CLS:GOTO1440
3720 REM =====================
3730 REM        AFF. SCORE
3740 REM =====================
3750 G=G-G1:P=P-1:SOUND8,15:SOUND8,0
3760 INTERVALOFF
3770 IFG<1THENG=G+G1:G=501-G1
3780 SC=SC+10
3790 LOCATE2,1:PRINT"SCORE:";SC;
3800 INTERVALON:GOTO2290
3810 REM =====================
3820 REM        INTERVAL
3830 REM =====================
3840 VPOKE8216,CO:SWAPCO,DO:RETURN
3850 REM =====================
3860 REM        GAME  OVER
3870 REM =====================
3880 IFBO=0THEN3960
3890 FORI=1TOBOSTEP2
3900 SC=SC+2
3910 BO=BO-2
3920 LOCATE2,1:PRINT"SCORE:";SC;
3930 LOCATE2,2:PRINT"BONUS:";BO;
3940 BEEP
3950 NEXT
3960 STRIG(ST)OFF:FORI=1TO500:NEXT
3970 FORI=1TO2000:NEXT:RESTORE4440
3980 SOUND8,11
3990 VPOKE8200,240:VPOKE8201,240
4000 VPOKE8202,240:VPOKE8203,240
4010 READA,B
4020 FORI=1TOA
4030 VPOKE6144+32*11+I,B
4040 VPOKE6144+32*11+I-1,32
4050 SOUND0,I*2
4060 NEXT
4070 Z=Z+1:SOUND0,0
4080 IFZ=4THEN4100
4090 GOTO4010
4100 Z=0:RESTORE4450
4110 READA,B
4120 FORI=31TOASTEP-1
4130 VPOKE6144+32*11+I,B
4140 VPOKE6144+32*11+I+1,32
4150 SOUND0,(32-I)*2
4160 NEXT
4170 Z=Z+1:SOUND0,0
4180 IFZ=4THEN4200
4190 GOTO4110
4200 A=0:B=31:C=0:D=22:F=0
4210 SOUND8,11
4220 FORI=1TO3500:NEXT
4230 FORI=ATOB
4240 VPOKE6144+32*C+I,32
4250 SOUND0,F*3:F=F+1
4260 NEXT
4270 F=0
4280 FORI=CTOD
4290 VPOKE6144+32*I+B,32
4300 SOUND0,F*3:F=F+1
4310 NEXT
4320 FORI=BTOASTEP-1
4330 VPOKE6144+32*D+I,32
4340 SOUND0,F*3:F=F+1
4350 NEXT
4360 A=A+1:B=B-1:C=C+1:D=D-1
4370 FORI=DTOCSTEP-1
4380 VPOKE6144+32*I+A,32
4390 SOUND0,F*3:F=F+1
4400 NEXT
4410 SOUND0,0:F=0
4420 IFA>BTHENBEEP:RUN
4430 GOTO4230
4440 DATA15,69,14,77,13,65,12,71
4450 DATA17,79,18,86,19,69,20,82
4460 REM =====================
4470 REM    LABYRINTHE  No 1
4480 REM =====================
4490 DATA 0,1,8,1,21,1,28,3,0,1,2,1,4
,1,6,1,8,1,10,1,12,4,17,3,21,1,23,4,3
0,1,0,1
4500 DATA 2,1,4,1,8,1,10,1,12,1,21,1,
26,3,30,1,0,1
4510 DATA 2,1,4,1,6,1,8,1,10,1,12,1,1
4,6,21,1,23,2,26,2,30,1
4520 DATA 0,1,4,1,6,1,8,1,10,1,12,1,1
6,2,21,1,23,2,29,2,0,1
4530 DATA 2,3,6,1,8,1,10,1,12,1,14,1,
16,2,19,1,23,4,28,3,0,1
```

Suite page 28

LE MASQUE DU GRAILLE

THOMSON TO7 70, MO5

Vous êtes INDALNA TOM l'explorateur intrépide, à qui votre ami le professeur TRIFOUGNON vient de léguer en mourant une carte indiquant l'emplacement présumé du rarissime "MASQUE du GRAILLE". Que de dangers en perspective !..

Yves KREICHER





SUITE DU N° 131

```
5260 IF MORT=1 THEN GOSUB2500:MORT=0:GOT
0 4940
5270 GOTO 5200
5300 '*************************
5310 '* 3eme tableau,2e etage *
5320 '*************************
5330 MAXI=36:MINI=5:SERPE=9:SER=8:SERP=8
5335 ANTISO=0
5340 IF HPOS=5 THEN GOSUB4000:IF VPOS<>7
 THEN LOCATESER,SERPE:PRINT"  ":GOTO 520
0
5350 IF HPOS=36 THEN GOSUB4000:IF VPOS<>
7 THEN GOTO 5400
5360 GOSUB 1500
5370 GOSUB 2200
5375 GOSUB 3300
5376 IF BONUS=0 THEN MORT=1
5380 IF MORT=1 THEN GOSUB 2500:MORT=0:GO
TO4900
5385 IF GRAILLE=0 THEN GOSUB 5500
5390 GOTO 5340
5400 '*************************
5410 GOSUB 4000
5412 IF VPOS=7 THEN GOTO 5335
5413 IF VPOS=11 THEN GOTO 5600
5414 IF VPOS=3 THEN GOSUB3600:GOTO5700
5420 GOSUB 2200
5430 IF BONUS=0 THEN GOSUB 2500:MORT=0:G
OTO 4900
5440 GOTO 5410
5500 '*****************
5505 '*   LAZER...    *
5506 '*****************
5507 IF LAZER= 10 THEN LAZER=0:GOTO 5520
5509 LAZER=LAZER +1
5510 RETURN
5520 E=0:COUL=1
5522 FOR I= 38 TO 78
5524 LINE(124-E,I)-(124+E,I),COUL
5525 PLAY"A3L1DOSIREDOSIRE"
5526 IF COUL=1 THEN COUL=3 ELSE COUL=1
5527 E=E+0.10
5529 NEXT
5530 E=0
5532 FOR I= 38 TO 78
5534 LINE(124-E,I)-(124+E,I),-1
5537 E=E+0.10
5539 NEXT
5540 IF HPOS=15THEN PLAY"L12A305DOSIREDO
SI":CLS:BONUS=1000:GOTO 1100
5560 RETURN
5600 '*****************
5602 '*   PIEGE...    *
5603 '*****************
5604 PRINTCHR$(27)CHR$(113):LINE(33,10)-
(37,10)GR$(1)
5606 LINE(30,10)-(30,13)GR$(1)
5607 MAXI=37:MINI=31:ANTISO=1
5608 PLAY"L3A5DOSIREFA#REFASIDO"
5610 GOSUB 2200
5612 GOSUB 1500
5620 IF BONUS=0 THEN MORT=1
5630 IF MORT=1 THEN GOSUB 2500:MORT=0:GO
TO4900
5640 GOTO5610
5700 '*********************
5702 '* 4eme TABLEAU.... *
5703 '*********************
5710 CLS:PRINTCHR$(27)CHR$(113):BONUS=10
00
5711 BOXF(0,23)-(39,23)GR$(1):OISO=1:OIS
=35:OISAU=20:OISE=35:SAB=8:SABR=22
5712 BOXF(4,15)-(35,10)GR$(1):LINE(4,10)
-(4,4)GR$(1):
5713 LINE(0,3)-(39,3)GR$(5)
5714 LOCATE0,4:PRINTGR$(29);GR$(30);GR$(
31):LOCATE0,5:PRINTGR$(32);GR$(33)
5715 LINE(1,5)-(1,22)GR$(34)
5716 LOCATE0,22:PRINTGR$(35);GR$(36);GR$
(37)
5718 FOR I=4 TO 32 STEP4:LOCATEI,16:PRIN
TGR$(29);GR$(30);GR$(31):LOCATEI,17:PRIN
TGR$(32);GR$(33):NEXT
5720 LINE(39,23)-(39,3)GR$(1)
5722 LOCATE5,7:PRINTGR$(72);GR$(72);GR$(
72);GR$(72);GR$(74)
5724 LOCATE5,8:PRINTGR$(73);GR$(73);GR$(
73);GR$(75);GR$(76)
5726 LINE(5,9)-(8,9)GR$(1):PSET(9,9)GR$(
77)
5728 LINE(10,10)-(13,10)GR$(6):IF GRAILL
E=0 THEN E=21 ELSE E=23
5730 FOR I=17 TO E:PRINTCHR$(27)CHR$(119
):LOCATE5,I:PRINTGR$(54);GR$(55);GR$(56)
;:NEXT
5735 FOR I=22 TO 4 STEP-1:PRINTCHR$(27)C
HR$(119):LOCATE35,I:PRINTGR$(54);GR$(55)
;GR$(56):NEXT
5740 IF GRAILLE=0 THEN HPOS=7:VPOS=20:GO
SUB1700:LOCATE5,6:COLOR3:PRINTGR$(71):GO
TO5800
5750 HPOS=10:VPOS=7:GOSUB1700:GOTO 6460
5800 '*********************
5810 '*********************
5820 MAXI=36:MINI=4
5830 IF HPOS=36 THEN GOSUB4000:IF VPOS<>
20 THEN LOCATESAB,SABR:PRINT"  ":GOTO590
0
5840 IF HPOS=6 THEN GOSUB4000:IF VPOS<>2
0 THEN GOTO 4900
5850 GOSUB 1500
5855 GOSUB 2200
5860 IF BONUS=0 THEN MORT=1
5865 GOSUB 8000
5866 GOSUB 4400
5870 IF MORT<>0 THEN GOSUB2500:MORT=0:GO
TO5700
5880 GOTO 5830
5900 '***************
5910 '***************
5920 GOSUB 4000
5930 IF VPOS=20 THEN SAB=12:SABR=22:GOTO
 5800
5940 IF VPOS=7 THEN GOTO 6200
5950 GOSUB 2200
5960 IF BONUS=0 THEN GOSUB 2500:MORT=0:G
OTO5700
5970 GOTO 5920
6200 '*************************
6210 '* CHERCHER LE MASQUE.. *
6220 '*************************
6230 MAXI=36:MINI=10:SAB=11:SABR=9
6235 IF HPOS=36 THEN LOCATESAB,SABR:PRIN
T"  ":GOSUB 4000:IF VPOS<>7 THEN GOTO 59
00
6236 IF HPOS<14 THEN GOTO 6400
6240 GOSUB 1500
6245 GOSUB 2200:IF BONUS=0 THEN MORT=1
6246 GOSUB 4400
6247 GOSUB 6300
6250 IF MORT<>0 THEN GOSUB 2500:MORT=0:G
OTO 5700
6260 GOTO 6235
6300 '*************************
6305 '*       FLAMME.         *
6310 '*************************
6320 FL=INT(RND*10)+1
6325 ON FL GOSUB 6340,6330,6330,6340,633
0,6330,6330,6330,6330,6340
6330 RETURN
6340 LOCATE10,7:COLOR1:PRINTGR$(78)
6342 PLAY"L1A002DOSIREFAREMIFA"
6344 LINE(11,7)-(30,7)GR$(79)
6346 PLAY"L1A002SIRESIPFARESOFA"
6350 LOCATE31,7:COLOR1:PRINTGR$(80)
6352 PLAY"L1A002DOSIREFAREMIFA"
6360 LINE(10,7)-(31,7)" "
6370 IF HPOS<32 AND ACR=0 THEN MORT=1
6380 RETURN
6400 '*********************
6410 '* PRENDRE LE MASQUE *
6420 '*********************
6430 IF HPOS=10 THEN 6450
6435 IF HPOS>14 THEN 6200
6440 GOSUB 1500
6441 GOSUB 2200
6445 IF BONUS=0 THEN GOSUB 2500:MORT=0:G
OTO5700
6449 GOTO 6400
6450 FORI=6 TO 9
6452 LOCATEI,6:COLOR3,0:PRINTGR$(71):LOC
ATEI-1,6:PRINT" ":NEXT
6455 LOCATE 9,6:PRINT" ":PLAY"05L3A3DOSI
REFASIREDOSIREFASIREDOPPP"
6457 SCO=SCO+5000:COLOR7,4:LOCATE1,1:PRI
NT"SCORE :";SCO
6458 GRAILLE=1:COLOR,0:LOCATESAB,SABR:PR
INT"  "
6459 PRINTCHR$(27)CHR$(119):LOCATE5,22:P
RINTGR$(54);GR$(55);GR$(56):LOCATE5,23:P
RINTGR$(54);GR$(55);GR$(56)
6460 IF HPOS>14 THEN 6200
6470 GOSUB 1500
6471 GOSUB 2200
6475 IF BONUS=0 THEN GOSUB 2500:MORT=0:G
OTO5700
6479 GOTO 6460
7500 '***************
7502 '*   FIN...    *
7503 '***************
7510 ATTRB0,0:CONSOLE0,24:CLS:IF GRAILLE
=1 THEN A$="BRAVO LE GRAILLE EST A VOUS.
" ELSE A$="VOUS RESORTEZ VIVANT MAIS SAN
S LE MASQUE"
7520 GOSUB31000:FOR I=1 TO 12:FOR E=1 TO
 7
7530 ATTRB0,1:COLOR E:LOCATE1,18:PRINTA$
7540 NEXT E:NEXTI
7550 CONSOLE17,24:CLS:CONSOLE0,24
7560 GOTO10040
8000 '*************************
8010 '*  MOUVEMENT OISEAUX.   *
8020 '*************************
8030 IF OISO=1 THEN OISO=0:PO=59:POI=58
ELSE PO=59:POI=60:OISO=1
8040 LOCATEOIS,OISAU:COLOR1,0:PRINT"  "
8050 OIS=OIS-1:IF OIS=MINI+3 THEN OIS=OI
SE:LOCATEMINI+3,OISAU:PRINT"  "
8060 LOCATE OIS,OISAU:COLOR1,0:PRINTGR$(
PO);GR$(POI)
8070 IF OIS=HPOS OR OIS+1=HPOS THEN IF
 ACR=0  THEN MORT=1:RETURN
8090 RETURN
8500 '*****************
8502 '*    SORTIE     *
8503 '*****************
10000 '*****************
10010 '*  PERDU......  *
10020 '*****************
10030  PLAY"L64A301DODOL24DODOL64RE#L24R
EREDODOL64DObL9601DOP":CONSOLE0,24:CLS
10040 ATTRB0,0
10050 COL=2:GOSUB31000
10070 LOCATE7,16:ATTRB1,1:COLORCOL+1:PRI
NT"VOTRE SCORE :":LOCATE10,19:PRINTSCO
10080 ATTRB0,0:LOCATE30,23:PRINT"<<ACTIO
N>>";
10090 IF STRIG(0)<>0 THEN CLS:GOTO 10
10100 COL=COL+1:IF COL=6 THEN COL=2
10110 GOTO 10070
30997 '*************************
30998 '*      PRESENTATION     *
30999 '*************************
31000 DEFGR$(0)=0,0,35,59,31,111,48,63
31001 DEFGR$(1)=0,1,255,227,241,224,0,15
31002 DEFGR$(2)=31,248,120,56,216,204,24
7,123
31003 DEFGR$(3)=38,108,54,44,46,47,111,2
07
31004 DEFGR$(4)=15,70,230,6,54,254,254,1
90
31005 DEFGR$(5)=255,131,131,131,130,134,
141,249
31006 DEFGR$(6)=0,248,127,119,247,239,23
1,192
31007 DEFGR$(7)=0,0,132,220,252,248,242,
6
31008 DEFGR$(8)=31,7,0,0,0,0,1,3
31009 DEFGR$(9)=191,63,61,56,57,57,28,31
31010 DEFGR$(10)=187,131,199,215,211,17,
48,241
31011 DEFGR$(11)=193,241,248,250,249,250
,128,248
31012 DEFGR$(12)=88,231,231,119,7,75,0,7
31013 DEFGR$(13)=121,248,176,245,245,237
,142,207
31014 DEFGR$(14)=131,119,251,216,140,222
,14,156
31015 DEFGR$(15)=182,254,252,0,0,0,0,56
31016 DEFGR$(16)=3,99,99,99,113,113,57,6
1
31017 DEFGR$(17)=207,195,192,204,140,222
,223,207
31018 DEFGR$(18)=243,199,7,119,123,125,2
54,255
31019 DEFGR$(19)=252,254,255,255,240,231
,111,31
31020 DEFGR$(20)=15,31,31,191,3,249,253,
254
31021 DEFGR$(21)=231,241,248,243,239,223
,191,119
31022 DEFGR$(22)=248,240,6,207,255,255,2
55,255
31023 DEFGR$(23)=56,56,24,56,179,167,15,
62
31024 DEFGR$(24)=62,62,31,15,15,79,199,2
27
31025 DEFGR$(25)=239,239,127,63,191,207,
199,231
31026 DEFGR$(26)=255,255,255,255,255,253
,125,253
31027 DEFGR$(27)=207,247,248,253,226,192
,131,135
31028 DEFGR$(28)=252,249,7,247,8,0,184,1
88
31029 DEFGR$(29)=247,239,255,255,255,119
,55,55
31030 DEFGR$(30)=254,190,121,247,254,254
,252,243
31031 DEFGR$(31)=124,240,198,158,127,255
,255,255
31032 DEFGR$(32)=241,254,127,125,127,123
,63,127
31033 DEFGR$(33)=243,255,191,223,223,231
,247,251
31034 DEFGR$(34)=254,255,255,255,255,255
,255,255
31035 DEFGR$(35)=132,140,192,249,237,253
,253,253
31036 DEFGR$(36)=4,6,0,241,247,247,247,2
47
31037 DEFGR$(37)=46,63,127,253,255,251,2
55,254
31038 DEFGR$(38)=233,173,151,63,191,119,
179,255
31039 DEFGR$(39)=255,255,254,254,254,254
,254,254
31040 DEFGR$(40)=125,63,63,63,31,31,15,7
31041 DEFGR$(41)=249,248,250,194,165,41,
6,180
31042 DEFGR$(42)=255,255,255,127,31,0,16
5,0
31043 DEFGR$(43)=249,247,246,254,242,45,
17,141
31044 DEFGR$(44)=251,255,3,249,250,250,2
49,255
31045 DEFGR$(45)=255,255,255,255,255,0,6
9,53
31046 DEFGR$(46)=33,130,216,165,34,88,19
4,112
31047 DEFGR$(47)=254,254,124,120,120,112
,240,240
31048 DEFGR$(48)=7,3,0,3,0,2,1,0
31049 DEFGR$(49)=160,65,161,129,193,65,1
29,128
31050 DEFGR$(50)=113,172,146,155,239,223
,231,217
31051 DEFGR$(51)=75,103,63,223,255,254,1
66,24
31052 DEFGR$(52)=253,254,255,255,255,14,
5,3
31053 DEFGR$(53)=123,0,148,252,255,255,1
27,134
31054 DEFGR$(54)=18,13,15,254,252,252,18
4,88
31055 DEFGR$(55)=0,80,16,160,64,80,160,1
60
31056 DEFGR$(56)=0,0,0,0,0,0,0,0
31057 DEFGR$(57)=160,64,96,64,32,80,240,
32
31058 DEFGR$(58)=188,126,254,126,126,126
,62,60
31059 DEFGR$(59)=60,60,60,56,24,24,8,0
31060 DEFGR$(60)=7,7,7,15,15,14,8,0
31061 DEFGR$(61)=205,195,135,7,7,3,3,3
31062 DEFGR$(62)=226,248,248,243,243,240
,242,225
31063 DEFGR$(63)=64,64,0,0,0,0,0,0
31064 DEFGR$(64)=8,124,96,12,110,0,92,28
31065 DEFGR$(65)=12,12,4,0,0,0,0,0
31066 DEFGR$(66)=3,3,1,1,0,0,0,0
31067 DEFGR$(67)=233,194,198,0,5,14,4,12
31068 DEFGR$(68)=0,0,0,0,0,128,0,0
31069 DEFGR$(69)=0,30,0,7,1,1,3,0
31070 DEFGR$(70)=0,0,4,12,140,14,14,139
31071 DEFGR$(71)=0,0,32,48,56,56,172,254
31072 DEFGR$(72)=0,0,0,0,33,97,227,243
31073 DEFGR$(73)=2,64,198,231,210,226,22
7,163
31074 DEFGR$(74)=0,1,0,0,0,0,0,0
31075 DEFGR$(75)=159,155,63,59,251,237,2
31,241
31076 DEFGR$(76)=246,255,247,242,207,208
,63,224
31077 DEFGR$(77)=1,1,1,3,255,1,252,130
31078 DEFGR$(78)=243,247,223,255,223,151
,99,12
31079 DEFGR$(79)=227,176,240,184,155,247
,231,31
31080 DEFGR$(80)=160,0,0,192,128,0,0,0
31081 DEFGR$(81)=255,255,255,255,248,120
,60,31
31082 DEFGR$(82)=202,64,134,189,0,112,23
,255
31083 DEFGR$(83)=13,196,1,0,0,0,255,255
31084 DEFGR$(84)=255,83,1,84,150,20,138,
255
31085 DEFGR$(85)=255,127,255,127,63,127,
127,254
31086 DEFGR$(86)=0,0,128,128,128,0,0,0
31098 '************************
31099 '*     PRESENTATION     *
31100 '************************
31101 '
31102 X=16:Y=0:LOCATEX,Y:COLOR 3:PRINT G
R$(0);GR$(1);GR$(2);GR$(3);GR$(4);GR$(5)
;GR$(6);GR$(7);
31103 LOCATE X,Y:PRINT LF$;:PRINT GR$(8)
;:PRINT GR$(9);GR$(10);:PRINT GR$(11);GR
$(12);:PRINT GR$(13);GR$(14);:PRINT GR$(
15)
31104 LOCATE X,Y:PRINT LF$;LF$;:PRINT GR
$(16);GR$(17);GR$(18);GR$(19);GR$(20);GR
$(21);GR$(22);GR$(23)
31105 LOCATE X,Y:PRINT LF$;LF$;LF$;:PRIN
T GR$(24);GR$(25);GR$(26);GR$(27);GR$(28
);GR$(29);GR$(30);GR$(31)
31106 LOCATEX,Y :PRINT LF$;LF$;LF$;:
PRINT GR$(32);GR$(33);GR$(34);GR$(35);GR
$(36);GR$(37);GR$(38);GR$(39)
31107 LOCATEX,Y :PRINT LF$;LF$;LF$;LF$;L
F$;:PRINT GR$(40);GR$(41);GR$(42);GR$(43
);GR$(44);GR$(45);GR$(46);GR$(47)
31108 LOCATEX,Y :PRINT LF$;LF$;LF$;LF$;L
F$;LF$;:PRINT GR$(48);GR$(49);GR$(50);GR
$(51);GR$(52);GR$(53);GR$(54);GR$(55)
31109 LOCATE X,Y:PRINT LF$;LF$;LF$;LF$;L
F$;LF$;LF$;:PRINT GR$(56);GR$(57);GR$(58
);GR$(59);GR$(60);GR$(61);GR$(62);GR$(63
);
31110 LOCATE X,Y:PRINT LF$;LF$;LF$;LF$;L
F$;LF$;LF$;LF$;:PRINT GR$(56);GR$(64);GR
$(65);GR$(56);GR$(56);GR$(66);GR$(67);GR
$(68);
31111 LOCATE X,Y:PRINT LF$;LF$;LF$;LF$;L
F$;LF$;LF$;LF$;LF$;:PRINT GR$(56);GR$(69
);GR$(70);GR$(71);GR$(56);GR$(72);GR$(73
);GR$(56);
31112 LOCATE X,Y:PRINT LF$;LF$;LF$;LF$;L
F$;LF$;LF$;LF$;LF$;LF$;:PRINT GR$(56);GR
$(74);GR$(75);GR$(76);GR$(77);GR$(78);GR
$(79);GR$(80);
31113 LOCATE X,Y:PRINT LF$;LF$;LF$;LF$;L
F$;LF$;LF$;LF$;LF$;LF$;LF$;:PRINT GR$(56
);GR$(56);GR$(81);GR$(82);GR$(83);GR$(84
);GR$(85);GR$(86);
31115 RETURN
31197 '
31198 '************************
31199 '******* L *********
31200 DEFGR$(0)=3,1,0,0,0.0.0.0
31201 DEFGR$(1)=255,254,248,120,120.120,
120,120
31202 DEFGR$(2)=0,0,0,0,0,0.0,0
31203 DEFGR$(3)=120,120.120,120,240,240,
240,240
31204 DEFGR$(4)=0,0,1,1,1,3,7,15
31205 DEFGR$(5)=240,240,224,240,240,252,
255,255
31206 DEFGR$(6)=0,0,0,2,6,30.254.254
31207 '******* E *********
31208 DEFGR$(7)=255,127,63,60,28,28,28,2
8
31209 DEFGR$(8)=255,255,15,7,0,0,0,0
31210 DEFGR$(9)=28,28,28,31,31,28,28,28
31211 DEFGR$(10)=1,3,7,255,255,7,3,1
31212 DEFGR$(11)=28,28,28,30,63,63,127,2
55
31213 DEFGR$(12)=0,0,0,1,3,131,255,255
31214 '********* M *********
31215 DEFGR$(13)=254,124,60,62,63,63,63,
59
31216 DEFGR$(14)=0,0,0,0,0,128,129,193
31217 DEFGR$(15)=127,62,28,60,24,24,24,2
52
31218 DEFGR$(16)=57,56,56,56,56,56,56,56
31219 DEFGR$(17)=227,231,247,123,61,63,3
0,14
31220 DEFGR$(18)=252,220,220,156,156,28,
28,28
31221 DEFGR$(19)=56,56,56,56,56,56,124,2
54
31222 DEFGR$(20)=28,28,28,28,28,28,62,12
7
31223 '********** A **********
31224 DEFGR$(21)=1,1,1,3,3,7,7,15
31225 DEFGR$(22)=128,192,192,192,224,224
,224,240
31226 DEFGR$(23)=14,14,28,28,24,24,63,63
31227 DEFGR$(24)=112,112,56,56,56,28,252
,252
31228 DEFGR$(25)=63,112,112,96,96,96,224
,192
31229 DEFGR$(26)=252,14,6,6,7,3,3,3
31230 '*********** S ***********
31231 DEFGR$(27)=0,7,31,63,127,124,112,1
12
31232 DEFGR$(28)=1,131,255,255,243,1,0,0
31233 DEFGR$(29)=160,224,240,127,15,1,0,
0
31234 DEFGR$(30)=0,0,0,0,192,248,254,15
31235 DEFGR$(31)=0,0,128,192,255,255,255
,128
31236 DEFGR$(32)=15,15,31,127,254,254,24
0,0
31237 '********** O ************
31238 DEFGR$(33)=1,31,31,63,60,120,112,2
24
31239 DEFGR$(34)=192,224,240,248,28,28,1
4,7
31240 DEFGR$(35)=224,224,224,224,224,224
,224,96
31241 DEFGR$(36)=6,6,6,6,6,6,135,71
31242 DEFGR$(37)=112,112,56,60,30,15,7,0
```

Suite page 32



GUERRES SPATIALES

BONJOUR MONSIEUR LE DIRECTEUR DE LA NASA ! JE VOUDRAIS ÊTRE ASTRONAUTE !

Le monde est en crise, et la tension n'a jamais été aussi forte entre les deux blocs. Astronaute confirmé, vous venez d'être choisi par la N.A.S.A pour accomplir une mission orbitale de la plus haute importance...

Michael ESCOFFIER (dit "le modeste")

Mode d'emploi :
Tapez et sauvegardez le listing 1 (règles et présentation) et à sa suite le listing 2 (programme principal) par SAVE"GUERRES2". Le troisième programme, destiné à déterminer votre aptitude à accomplir la mission, est indépendant des deux autres et de ce fait peut être sauvé sous un nom quelconque où bon vous semble.

Dans la présentation, le changement de page s'effectue par appui sur la flèche directionnelle de droite, lorsque celle-ci s'affiche en bas à droite. Sachez que la partie "DATA DU VAISSEAU RUSSE" du listing 1 (lignes 5097 à 9000) se retrouve pratiquement identique dans le listing 2 (lignes 595 à 900). Vous pouvez donc, après la sauvegarde du listing 1, isoler cette partie (par DELETE des autres lignes), supprimer le RESTORE 5098 de la ligne 5097 ainsi que les codes superflus de la ligne 8050, remplacer 439 par 434 en ligne 6000, renuméroter le tout de 595 à 900 et le sauvegarder en ASCII sur une cassette de travail. Ainsi, après la frappe du listing 2, vous pourrez recharger cette partie (non saisie) par MERGE avant sauvegarde. Si vous n'avez rien compris ce n'est pas grave, retapez tout ! De plus, si vous désirez vous dispenser de la présentaion, n'oubliez pas d'inclure la ligne 5 du listing 1 dans le programme principal.
A signaler la présence "tolérée" de quelques rares fautes d'orthographe (mise en péril d'un affichage visiblement réalisé avec soin).

ÊTES-VOUS BIEN SÛR D'AVOIR LES PIEDS SUR TERRE, JEUNE HOMME ?

LISTING 1

```
1 'ooooooooooooooooooooooooooooooooooooo:
  o  ***  *   * *** ***   ***   *** **** o
  o *     *   * *   *  * *  *   *   *    o
  o *  ** *   * **  *  * *  * * **  **** o
  o *   * *   * *   ***   ***   *      * o
  o  ***   **   *** *  * *  * * *** **** o
2 'o *** *** *** *** * *** *     *** *** o
  o *   * * * * *   * * * *     *   *    o
  o *** *** *** *   * *** *     **  *** o
  o   * *   * * *   * * * *     *     * o
  o *** *   * * *   * * * * *** *** *** o
  ooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo
3 '$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$
  $$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$
  $$                                   $$
  $$    Une creation originale de      $$
  $$l'incomparable  Michael ESCOFFIER$$
  $$   pour l'incomparable journal     $$
4 '$$                                  $$
  $$           HEBDOGICIEL             $$
  $$                                   $$
  $$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$
  $$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$
5 CLEAR,40900,30:POKE&H2019,12:FORI=4090
1TO40931:READI$:POKEI,VAL("&H"+I$):NEXT:
DATA8E,00,00,A6,84,48,A7,80,8C,1F,40,25,
F6,39,8E,00,00,A6,84,68,84,AA,84,A7,80,8
C,1F,40,25,F3,39
7 '//////////////////////////////////////
  ////////CI-GIT:LA PRESENTATION////////
  //////////////////////////////////////
10 CLS:SCREEN0,0,0:PRINTCHR$(20):T$="CRE
E PAR M.ESCOFFIER"+CHR$(30)
15 BOXF(112,120)-(111,121):BOXF(108,120)
-(107,121):BOXF(103,118)-(104,120):BOXF(
102,120)-(103,121)
20 FORG=1 TO 202:READA,B,C,D:LINE(A,B)-(
C,D):NEXT
25 '/////////////////////////////////////
  /////////DATA DE LA NAVETTE//////////
  //////////////////////////////////////
30 DATA78,142,78,145,79,146,79,147,80,14
7,80,148,81,148,81,149,82,149,97,149,97,
148,106,148,107,147,113,147,114,146,118,
146,119,145,123,145,124,144,127,144,128,
143,130,143,131,142,133,142,134,141,137,
141,138,140,141,140
40 DATA142,139,146,139,147,138,152,138,1
53,137,157,137,158,136,165,136,166,135,1
73,135,174,134,190,134,191,135,205,135,2
06,136,225,136,226,135,233,135,234,134,2
36,134,237,133,239,133,239,132,230,132,2
29,133,218,133
50 DATA217,132,209,132,208,131,201,131,2
00,130,172,130,171,131,165,131,164,132,1
57,132,156,133,152,133,151,134,147,134,1
46,135,143,135,142,136,140,136,139,137,1
36,137,210,112,118,142,117,141,117,138,1
16,137,116,135
60 DATA115,134,101,138,100,137,100,135,9
9,134,99,133,98,132,98,131,98,131,96,129
,95,129,94,128,93,128,91,126,90,127,83,1
34,83,135,80,139,79,140,79,141,86,148,86
,148,87,147,87,143,86,142,86,141,85,140,
84,139,83,139,82,138
70 DATA84,135,85,135,86,135,88,137,89,13
7,90,135,90,134,88,133,87,132,86,132,181
,122,193,129,91,126,95,122,96,122,99,119
,100,119,101,122,102,122,113,122,113,122
,115,121,115,121,115,118,115,118,112,119
,112,119,104,119
80 DATA104,119,103,115,103,115,100,119,1
03,115,108,110,109,110,110,109,111,109,1
12,109,113,108,116,108,104,126,107,126,1
08,127,109,128,109,129,110,130,110,131,1
07,131,107,130,104,127,104,126,107,126,1
19,134,120,134
90 DATA121,135,121,136,120,137,119,137,1
18,136,118,135,160,132,160,136,117,107,1
20,107,121,108,126,114,126,115,127,116,1
27,117,127,118,128,119,128,126,128,126,2
01,103,201,102,201,97,200,96,200,95,199,
94,193,89
100 DATA210,87,119,110,116,108,117,109,1
17,109,120,108,119,110,120,111,120,111,1
23,110,120,107,195,88,153,118,153,112,15
2,111,152,110,151,109,151,108,150,107,14
7,104,147,104,143,101,172,111,172,107,17
1,106,171,105
110 DATA170,104,170,103,169,102,165,98,1
65,98,162,96,187,107,187,102,186,101,186
,100,185,99,182,95,182,95,179,93,162,96,
169,88,169,88,171,87,172,87,177,87,178,8
8,180,88,181,89,183,89,183,90,184,90,184
,90,185,91
120 DATA165,95,170,88,168,94,169,90,171,
88,171,90,171,90,175,93,172,87,180,92,18
7,90,195,82,196,82,197,82,198,81,200,81,
194,90,196,86,196,86,220,57,221,56,223,5
4,224,54,228,54,229,55,229,56,229,56,218
,80,218,80,210,83
130 DATA210,83,223,58,223,58,224,59,224,
59,213,82,225,55,201,86,201,86,201,89,22
4,58,228,57,225,55,229,55,218,80,210,87,
217,82,219,84,219,85,220,85,220,86,222,8
6,222,87,223,87,223,87,223,90,223,90,220
,91
140 DATA221,91,224,93,224,93,221,97,199,
93,200,92,201,92,203,90,204,90,205,89,20
5,89,207,89,208,88,210,88,211,87,217,87,
217,87,220,91,220,91,220,96,220,96,217,9
8,217,98,214,98,213,99,211,99,210,100,20
1,100
150 DATA215,84,219,87,213,85,214,86,220,
86,218,88,223,94,226,97,226,97,226,103,2
26,103,218,103,217,98,218,108,218,108,21
0,111,210,112,210,109,210,109,218,106,20
3,104,207,103,207,103,207,106,207,106,20
3,107,203,107,203,104
160 DATA213,98,213,102,213,102,217,101,2
17,98,219,100,219,100,219,103,219,96,221
,99,221,99,221,103,221,96,222,96,223,97,
223,98,224,99,224,101,224,101,222,103,22
1,103,222,105,222,105,218,107,222,105,22
0,108
170 DATA220,108,218,108,219,108,245,129,
245,129,242,131,242,131,239,131,239,131,
239,129,239,129,243,127,236,132,209,113,
212,111,239,130,239,129,214,110,230,118,
223,122,G,U,E,R,R,E,S," ",S,P,A,T,I,A,L,
E,S
180 LOCATE0,24:PRINT:PRINT
185 SCREEN7:ATTRB1,1:PLAY"L48P":LOCATE3,
1:FORG=1 TO 17:READA$:PRINTA$;:IFA$<>" "
THENPLAY"L48P"
190 NEXT
195 PLAY"A101T12L96SOSO#SO"
200 ATTRB1,0:FORG=17 TO 23:FORX=G TO 23:
LOCATE0,X,0:PRINTT$:LOCATE0,X:PRINTCHR$(
24):NEXT:FORY=23 TO G+1 STEP-1:LOCATE0,Y
:PRINTT$:LOCATE0,Y:PRINTCHR$(24):NEXT:NE
XT
205 LOCATE0,23:PRINTT$:ATTRB0,0:PLAY"A10
1T12L96SOSO#02T6DODODODOT12DOT6P"
207 '/////////////////////////////////////
  /////DEFINITIONS DE CARACTERES/////
  //////////////GRAPHIQUES////////////
  ////////////////////////////////////
210 FORG=1TO8:EXEC40901:NEXT
220 DEFGR$(0)=28,20,20,20,28,0,0,0
230 DEFGR$(1)=8,24,8,8,8,0,0,0
240 DEFGR$(2)=28,4,28,16,28,0,0,0
250 DEFGR$(3)=28,4,12,4,28,0,0,0
260 DEFGR$(4)=20,20,28,4,4,0,0,0
270 DEFGR$(5)=28,16,28,4,28,0,0,0
280 DEFGR$(6)=28,16,28,20,28,0,0,0
290 DEFGR$(7)=28,4,4,8,8,0,0,0
300 DEFGR$(8)=28,20,28,20,28,0,0,0
310 DEFGR$(9)=28,20,28,4,28,0,0,0
320 DEFGR$(10)=48,72,72,72,72,68,68,68
330 DEFGR$(11)=134,137,137,137,144,144,1
44,160
340 DEFGR$(12)=31,32,32,32,156,131,128,6
4
350 DEFGR$(13)=195,4,4,4,8,136,72,80
360 DEFGR$(14)=0,128,128,128,64,64,64,32
370 DEFGR$(15)=68,67,0,238,74,74,74,78
380 DEFGR$(16)=160,32,0,231,164,231,129,
135
390 DEFGR$(17)=64,127,0,119,68,100,68,11
9
400 DEFGR$(18)=80,144,0,119,84,118,100,8
7
410 DEFGR$(19)=32,32,0,112,32,32,32,32
420 DEFGR$(20)=0,0,4,6,255,6,4,0
430 DEFGR$(21)=171,170,170,170,75,0,0,0
440 DEFGR$(22)=59,162,178,162,59,0,0,0
450 DEFGR$(23)=187,146,147,146,147,0,0,0
460 DEFGR$(24)=171,41,17,41,169,0,0,0
470 DEFGR$(25)=184,32,48,32,56,0,0,0
480 DEFGR$(26)=1,1,1,1,1,0,0,0
490 DEFGR$(27)=221,85,221,21,21,0,0,0
500 DEFGR$(28)=220,16,88,80,220,0,0,0
510 DEFGR$(29)=48,72,72,48,0,0,0,0
530 NA$=GR$(10)+GR$(11)+GR$(12)+GR$(13)+
GR$(14)+CHR$(10)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)
+CHR$(8)+CHR$(8)+GR$(15)+GR$(16)+GR$(17)
+GR$(18)+GR$(19)
540 VI$=GR$(21)+GR$(22)+GR$(23)+GR$(24)+
GR$(25)+CHR$(10)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)
+CHR$(8)+CHR$(8)+GR$(26)+GR$(27)+GR$(28)
:GOTO550
545 '/////////////////////////////////////
  //////////BOUCLE PRINCIPALE/////////
  ////////////////////////////////////
546 '/////////////////////////////////////
  //////////VIDEOTEXTE PAGE 0/////////
  ////////////////////////////////////
550 SCREEN0:ATTRB1,1:LOCATE5,5:PRINT"A";
:ATTRB0,0:PRINT"STRONAUTE CONFIRME":LOCA
TE0,7:PRINT"UNE MISSION DE LA PLUS HAUTE
 IMPORTANCE":LOCATE23,8:PRINT"DES REPERC
UTIONS MONDIALES":LOCATE31,13:PRINT"LA P
HASE DE DECOLLAGE"
560 LOCATE0,20:PRINT"1":LOCATE0,22:PRINT
"2":EXEC40915:ATTRB0,0:LOCATE0,0:PRINTNA
$:LOCATE35,0:PRINTVI$+GR$(0):SCREEN7
570 LOCATE25,5:PRINT",VOUS AVEZ ETE":LOC
ATE0,6:PRINT"CHOISI PAR LA N.A.S.A. AFIN
 D'EFFECTUER":LOCATE0,8:PRINT"ET QUI AUR
A SANS DOUTE":LOCATE9,9:PRINT"."
580 LOCATE5,12:ATTRB1,1:PRINT"V";:ATTRB0
,0:PRINT"OTRE NAVETTE ETANT PRETE,SI VOU
S":LOCATE0,13:PRINT"LE DESIREZ VOUS POUV
EZ ABORDER":LOCATE13,14:PRINT"DES MAINTE
NANT EN FRAPPANT":LOCATE0,15:PRINT"LA BA
RRE D'ESPACE."
590 LOCATE5,18:ATTRB1,1:PRINT"M";:ATTRB0
,0:PRINT"AIS VOUS POUVEZ AUSSI:":LOCATE1
,20:PRINT"-PRENDRE CONNAISSANCE DE VOTRE
 MISSION":LOCATE1,22:PRINT"-ETUDIER VOS
MOYENS D'ACTION":LOCATE26,24:PRINT"VOTRE
 CHOIX ?"+CHR$(30)
591 RE$=INPUT$(1)
592 IF RE$=" " THEN 20000
593 IF RE$="1" THEN 10000
594 IF RE$<>"2" THEN 591
595 '/////////////////////////////////////
  //////////VIDEOTEXTE PAGE 6/////////
  ////////////////////////////////////
600 FORG=1 TO 8:EXEC 40901:NEXT:SCREEN0
610 LOCATE 3,15:PRINT"1"
620 LOCATE 11,15:PRINT"2"
630 LOCATE 22,15:PRINT"3"
640 LOCATE 20,19:PRINT"CHAMP MAGNETIQUE"
650 LOCATE 18,21:PRINT"SAS D'ENTREE":POK
E &HA7C0,PEEK(&HA7C0) OR 1
660 LOCATE 26,0:PRINT"1-SOYOUZ T9"
670 LOCATE 26,2:PRINT"2-SALIOUT 7"
680 LOCATE 26,4:PRINT"3-COSMOS 1443"
700 EXEC40915:COLOR7
5097 RESTORE 5098:FORG=1TO22:READA,B,C,D
:BOXF(A,B)-(C,D):NEXT
5098 DATA0,17,3,18,21,12,20,20,21,18,19,
14,30,14,31,15,25,23,26,24,71,33,72,34,7
9,29,76,32,80,30,81,31,106,43,103,45,103
,55,104,56,143,64,145,74,129,53,130,55,1
22,9,124,11,122,16,123,18,120,23,122,25,
119,30,121,36,96,27,101,31,97,22,100,26
6000 FORG=1TO439:READA,B,C,D:LINE(A,B)-(
C,D):NEXT
6010 DATA1,19,2,19,3,18,5,18,6,15,7,15,6
,17,7,17,15,2,10,7,10,8,9,9,9,10,9,11,8,
11,8,19,16,2,19,5,20,6,31,9,19,6,18,6,17
,7,17,8,16,9,15,10,15,11,14,12,14,13,14,
14,14,15,3,22,3,22,11,25,12,24,22,19,22,
19,14,14,30,7,35,5,35,5,42,8,42,9,36,12
6020 DATA35,11,34,11,33,10,32,10,29,9,26
,12,26,13,25,14,25,15,24,16,24,17,24,22,
23,22,22,21,19,13,22,13,20,12,22,12,20,1
1,23,11,21,10,23,10,21,9,24,9,22,8,25,8,
39,15,35,12,36,18,36,15,35,14,33,12,32,1
2,28,12,28,13,27,14,27,15,27,17,28,18,35
,20
6030 DATA27,23,28,23,29,24,35,24,35,24,3
5,20,35,24,40,29,41,29,42,30,43,30,47,30
,48,29,50,29,52,29,52,27,51,28,51,27,50,
26,49,25,48,25,44,25,43,24,41,24,40,23,3
9,23,38,22,37,20,38,19,38,18,37,17,44,17
,45,18,49,18,50,19,53,22,53,23,53,27
6040 DATA40,14,41,14,42,14,42,8,43,7,43,
7,44,4,44,14,45,2,45,3,45,2,45,4,45,4,45
,5,43,14,46,14,47,15,48,15,49,16,50,16,5
1,17,52,18,53,18,53,14,54,13,56,11,57,5,
57,11,58,6,58,8,58,11,91,23,91,23,95,27,
54,17,55,18,56,18,62,18,63,19,80,27
6050 DATA81,27,82,28,82,28,85,28,90,23,8
5,28,68,21,55,21,54,22,54,26,63,22,61,24
,61,24,61,25,59,29,58,30,58,31,58,32,58,
32,53,30,53,30,51,30,53,31,48,31,47,32,4
7,32,46,33,46,37,47,38,47,38,47,39,75,49
,47,33,80,44,80,44,80,48
6060 DATA75,43,75,49,71,41,71,47,66,40,6
6,46,66,46,64,46,64,46,64,39,65,43,76,48
,69,46,68,47,67,46,67,45,61,38,61,44,56,
36,56,42,52,35,52,40,58,32,62,37,62,37,6
2,30,62,30,65,22,59,13,58,13,58,14,57,15
,59,17,62,14,66,15,63,18,71,16,68,21
6070 DATA75,18,71,22,79,18,78,18,77,19,7
3,23,80,20,76,25,84,21,80,26,75,20,84,23
,85,23,86,23,65,23,71,25,71,25,74,24,64,
29,69,31,69,31,73,30,62,34,68,36,68,36,7
1,36,71,24,67,39,75,25,70,40,75,31,75,33
,73,33,74,34,74,34,74,36,74,36,70,40
6080 DATA73,35,75,37,75,37,73,42,75,37,8
0,37,80,37,82,32,82,32,82,31,80,37,82,44
,82,44,80,44,82,44,91,41,91,41,91,43,86,
28,86,32,86,29,93,34,93,34,96,31,93,27,9
1,29,91,29,91,30,95,29,93,31,93,31,93,32
,81,34,91,37,91,37,102,40,86,32,115,43
6090 DATA87,33,84,43,84,41,81,40,90,40,8
6,39,90,40,92,34,95,36,94,42,98,37,97,43
,102,38,101,45,94,40,101,43,91,41,116,51
,108,41,105,47,105,46,103,46,102,45,102,
45,103,42,103,42,92,44,108,50,108,50,97,
55,97,55,92,57,92,57,88,59,88,59,71,51
7000 DATA71,51,75,49,75,49,82,48,82,48,9
1,44,91,57,76,50,90,57,74,50,89,58,78,51
,88,58,72,51,88,58,73,50,102,52,88,46,10
1,53,87,46,100,53,85,46,99,54,85,47,98,5
4,84,47,98,55,84,47,99,54,83,48,100,54,1
01,55,101,55,102,54,105,55,106,56
7010 DATA106,57,109,57,111,50,110,57,110
,57,110,59,111,52,111,58,112,58,113,59,1
14,59,114,57,113,56,113,52,113,52,114,51
,115,59,117,57,117,57,117,55,117,57,129,
61,130,61,135,61,131,62,137,62,132,63,13
9,63,139,61,142,68,142,69,139,70,138,71,
131,71
7020 DATA131,70,133,70,133,70,133,73,139
,72,142,72,142,64,140,60,140,60,137,60,1
37,60,127,58,127,58,120,54,119,54,122,54
,122,54,130,57,130,58,130,58,113,43,110,
49,117,50,117,52,118,52,118,53,119,51,12
0,50,120,50,120,48,119,48,113,45,114,44,
116,44
7030 DATA116,44,118,46,116,43,120,40,116
,42,116,40,116,40,120,37,121,38,121,40,1
22,41,123,42,123,43,123,44,123,44,121,44
,121,44,119,46,119,46,132,51,122,48,122,
50,123,51,124,52,125,52,126,52,127,53,12
8,53,131,53,131,56,124,44,126,44
7040 DATA126,44,137,38,137,38,122,31,122
,33,122,30,123,29,123,19,124,18,124,13,1
25,12,125,10,125,10,121,8,121,8,121,18,1
20,19,119,22,119,23,119,25,119,25,118,28
,118,28,118,32,118,32,116,38,117,38,115,
37,120,22,120,22,120,29,119,29
7050 DATA118,34,118,36,117,37,120,37,122
,34,134,39,122,35,134,40,122,36,132,40,1
22,37,132,41,122,38,131,41,119,17,117,22
,117,22,116,27,118,12,120,4,120,4,108,0,
108,0,107,4,107,12,102,22,105,16,117,21,
96,26,100,26,96,25,98,25,97,21,98,21,97,
21,99,16
7060 DATA100,22,102,18,99,16,102,18,99,1
5,102,17,99,14,102,16,99,14,100,10,102,1
6,104,11,100,10,104,11,100,9,104,10,100,
8,104,9,100,8,102,3,104,9,105,5,102,3,10
5,5,102,2,105,4,102,1,105,3,102,0,105,2,
33,6,40,10,32,7,39,11,32,6,39,10
7070 DATA14,15,20,18,14,16,19,19,10,18,1
7,21,9,18,16,21,8,18,15,21,7,18,14,22,4,
22,11,24,5,22,11,24,6,22,11,24,126,44,13
7,50,137,50,142,54,135,50,135,48,136,50,
136,45,137,44,137,41,138,40,138,39,139,3
8,139,37,140,36,140,37,140,36,141,36,132
,51,136,51
7080 DATA136,51,139,55,139,56,148,56,136
,52,136,53,135,53,134,54,135,55,139,55,1
33,57,134,57,140,57,141,58,141,59,140,60
,142,57,149,57,143,58,143,60,143,60,142,
61,143,64,147,61,147,61,147,57,144,55,14
9,51,149,51,150,52,150,52,153,48,153,48,
156,51
7090 DATA155,51,144,55,156,51,158,46,157
,45,158,45,158,46,158,51,148,54,148,56,1
50,53,150,62,151,55,149,57,150,62,146,67
,147,68,152,66,147,68,147,74,155,69,149,
73,149,73,139,76,139,76,152,83,152,83,16
0,81,160,81,171,76,171,76,155,69
8000 DATA155,70,170,76,154,70,169,76,154
,70,169,77,151,72,165,79,150,72,163,79,1
50,73,163,80,149,73,162,80,147,73,161,80
,147,74,160,81,147,74,159,81,142,76,154,
82,141,76,153,82,160,81,168,85,168,85,16
8,87,167,87,167,87,168,85,176,85
8010 DATA176,85,180,86,180,86,180,76,181
,75,181,73,181,73,187,67,183,70,187,66,1
88,68,195,74,196,75,206,81,207,82,218,86
,218,86,220,88,220,88,220,90,219,91,216,
91,215,91,203,86,203,86,192,84,191,83,19
1,78,192,77,194,75,194,75,195,75
8020 DATA181,80,181,86,182,86,192,84,185
,75,186,76,184,76,185,77,200,81,201,81,2
01,81,201,82,205,84,211,86,211,86,211,89
,211,86,213,84,205,84,206,81,205,84,205,
87,152,66,174,74,174,74,173,78,173,78,17
3,85,172,83,172,84,171,82,171,83,173,78,
179,80
8030 DATA173,80,179,82,173,82,179,84,174
,74,177,74,177,74,180,75,177,74,178,72,1
78,72,181,73,178,72,175,68,175,68,182,71
,154,63,154,63,154,65,154,65,150,59,172,
68,155,51,150,59,155,51,176,59,156,51,17
7,59,174,58,171,60,173,58,170,60
8040 DATA172,58,169,60,169,60,186,67,170
,60,187,67,168,62,174,64,167,63,174,65,1
67,65,172,67,169,58,169,63,179,66,184,69
,178,67,182,70,180,67,180,68,181,68,181,
69,171,57,171,54,172,55,172,55,177,59,17
7,61,177,61,180,61,180,62,192,68
8050 DATA191,69,201,64,201,64,181,56,181
,57,177,59,180,57,198,65,179,58,197,66,1
80,58,197,65,179,59,196,66,0,89,0,93,0,9
3,52,93,52,93,52,89,54,89,54,93,54,93,13
8,93,138,93,138,89,140,89,140,93,140,93,
222,93,222,89
8060 FORG=4TO12:LINE(107,G)-(119,G+4):NE
XT
8070 FORG=21TO27:LINE(102,G)-(116,G+6):N
EXT
8080 FORG=28TO32:LINE(101,G)-(115,G+6):N
EXT
8090 A=61:FORG=153TO170STEP3:LINE(G,A)-(
G,A+5):A=A+1:NEXT
9000 A=60:FORG=152TO164STEP3:LINE(G,A)-(
G,A-2):LINE(G+1,A-3)-(G+1,A-4):LINE(G+2,
A-5)-(G+4,A-7):A=A+1:NEXT
9005 '+++++++++++++++++++++++++++++++++++
9010 SCREEN0:CONSOLE0,14:FORG=1 TO 3:LOC
ATE0,0,0:PRINT CHR$(11):NEXT:LOCATE0,0,0
:PRINT NA$:LOCATE35,0,0:PRINT VI$;GR$(6)
:CONSOLE0,24:SCREEN7
9020 ATTRB1,1:LOCATE2,18:PRINT"A";:ATTRB
0,0:PRINT"PRES ETRE SORTI DE VOTRE NAVET
TE ET":LOCATE0,19:PRINT"AVOIR DECONNECTE
 LE":LOCATE37,19:PRINT"DU":LOCATE0,20:PR
INT"VAISSEAU SOVIETIQUE,VOUS POURREZ VOU
S Y"
9030 LOCATE0,21:PRINT"INTRODUIRE PAR LE"
:PSET(30,21)".":LOCATE0,22:PRINT"MALHEUR
EUSEMENT,NOUS N'AVONS PU DECELER NI LE D
ISJONCTEUR,NI LE SAS.":LOCATE38,24:PRINT
GR$(20);CHR$(30)
9040 RE$=INPUT$(1):IF RE$<> CHR$(9) THEN
 9040
9045 '/////////////////////////////////////
  /////////VIDEOTEXTE PAGE 7//////////
  ////////////////////////////////////
9050 CONSOLE18,24:POKE 40902,&H15:POKE 4
0903,&H40:POKE 40916,&H15:POKE 40917,&H4
0:FORG=1 TO 8:EXEC 40901:NEXT:POKE 40902
,0:POKE 40903,0:SCREEN0
9060 LOCATE8,19:PRINT"SOYOUZ T9":LOCATE
25,20:PRINT"MANETTE":LOCATE 10,22:PRINT"
'ACTION'":EXEC40915:POKE 40916,0:POKE409
17,0:LOCATE38,1:PRINTGR$(7):SCREEN7:PSET
(38,1)GR$(7)
9070 LOCATE2,18:PRINT"UNE CHOSE EST SURE
:ILS NE SE TROUVENT":LOCATE0,19:PRINT"PA
S SUR":LOCATE17,19:PRINT"(VOIR HISTORIQU
E).":LOCATE 2,20:PRINT"POUR VOUS DEPLACE
R,UNE":LOCATE33,20:PRINT"SITUEE"
9080 LOCATE0,21:PRINT"A VOTRE DROITE EST
 A VOTRE DISPOSITION.":LOCATE0,22:PRINT"
LE BOUTON":LOCATE19,22:PRINT"VOUS SERA U
TILE POUR":LOCATE0,23:PRINT"COUPER LE DI
SJONCTEUR ET OUVRIR LE SAS.":LOCATE38,24
:PRINTGR$(20);CHR$(30)
9090 RE$=INPUT$(1):IF RE$<>CHR$(9) THEN
9090
9095 '/////////////////////////////////////
  /////////VIDEOTEXTE PAGE 8//////////
  ////////////////////////////////////
9100 FORG=1TO8:EXEC 40901:NEXT:CONSOLE0,
24:SCREEN0
9110 ATTRB1,1:LOCATE2,4,0:PRINT"ATTENTIO
N!!!":ATTRB0,0:LOCATE3,10:PRINT"BOUCLIER
":LOCATE31,18:PRINT"REACTEUR PRINCIPAL":
LOCATE11,22:PRINT"EXCLUSIVEMENT VERS LE
HAUT":EXEC40915:SCREEN 7:LOCATE0,0:PRINT
NA$:LOCATE35,0:PRINTVI$+GR$(8)
9120 LOCATE1,6:PRINT"PENDANT QUE VOUS CH
ERCHEREZ A PENETRER":LOCATE 0,7:PRINT"DA
NS LE VAISSEAU,LES SOVIETIQUES NE SE  LA
ISSERONT PAS FAIRE.POUR EVITER LEURS  TI
RS,VOUS POURREZ VOUS PROTEGER GRACE A"
9130 LOCATE0,10:PRINT"UN":LOCATE11,10:PR
INT"('ACTION').MAIS VOUS DEVREZ":LOCATE
0,11:PRINT"L'UTILISER JUSTE AVANT QUE LE
 LASER NE  VOUS ATTEIGNE,CAR LE BOUCLIER
 NECESSITE BEAUCOUP D'ENERGIE ET NE PEUT
 DONC ETRE MIS EN PLACE TROP LONGTEMPS."
9140 ATTRB1,1:LOCATE2,17:PRINT"L";:ATTRB
0,0:PRINT"A DEUXIEME PHASE DE VOTRE MISS
ION":LOCATE0,18:PRINT"CONSISTE A METTRE
EN MARCHE LE":LOCATE10,19:PRINT"DU VAISS
EAU SOVIETIQUE."
9150 LOCATE0,20:PRINT"POUR CELA,IL VOUS
FAUDRA POUSSER A FOND LES DOUZE REACTEUR
S AUXILIAIRES:DIRIGEZ LA MANETTE":PSET(3
7,22)",":LOCATE0,23:PRINT"SINON LE REACT
EUR AUXILIAIRE S'ETEINDRA":LOCATE 38,24:
PRINTGR$(20);CHR$(30)
9160 RE$=INPUT$(1):IFRE$<>CHR$(9)THEN916
0
9165 '/////////////////////////////////////
  /////////VIDEOTEXTE PAGE 9//////////
  ////////////////////////////////////
```

Suite page 10

PECHE CLANDESTINE

AMSTRAD





A l'aide de votre sous-marin de poche, pillez sans vergogne les richesses sous-marines (en l'occurrence, des coquillages), en vous jouant de la vigilance d'un garde-côte zélé.

Denis DEGIOANNI

```
10 REM ************************
20 REM *                      *
30 REM *  PECHE CLANDESTINE   *
40 REM *                      *
50 REM * par Denis Degioanni *
60 REM *                      *
70 REM *      18/10/1985     *
80 REM *                      *
90 REM ************************
100 REM
110 MODE 1
120 INK 0,0:INK 1,6:INK 2,24:INK 3
,11:MO$=" PECHE CLANDESTINE"
130 FOR I=1 TO LEN (MO$)
140 M$=MID$(MO$,LEN(MO$)-I+1,1)
150 FOR J= 2 TO 20 +(LEN(MO$)/2)-I
160 SOUND 1,J,2,10
170 LOCATE J,10:PEN 1:PRINT M$
180 LOCATE J-1,10:PRINT " "
190 NEXT J
200 NEXT I
210 LOCATE 12,11:PEN 3:PRINT "====
=============="
220 LOCATE 12,15:PEN 2:PRINT "Regl
e du jeu (O/N)"
230 Z$=INKEY$:IF Z$="" THEN 230
240 IF Z$="O" OR Z$="o" THEN PRINT
 CHR$(7): GOTO 4280
250 PRINT CHR$(7)
260 DIM TB(41,25)
270 CLS
280 RESTORE
290 S=0
300 M=1
310 INK 0,0
320 INK 1,11
330 INK 2,24
340 INK 3,9
350 DY=10
360 MI=20
370 VI=3
380 TI=TIME
390 X=20
400 TI=TIME
410 AIR=100
420 BORDER 9
430 FOR T1=1 TO 40
440 FOR T2=1 TO 25
450 TB (T1,T2)=0
460 NEXT T2:NEXT T1
470 X1=1:Y1=5
480 Y=10
490 CLS
500 REM
510 REM
520 REM ****** CARACTERES ******
530 SYMBOL 240,0,0,3,3,127,255,255
,127
540 SYMBOL 241,128,128,192,192,254
,255,255,254
550 SYMBOL 242,0,0,222,255,255,222
,0,0
560 SYMBOL 243,0,48,60,15,3,255,12
6,60
570 SYMBOL 244,0,1,15,15,255,255,2
55,127
580 SYMBOL 245,128,128,224,224,255
,254,252,248
590 SYMBOL 246,0,56,16,56,56,56,56
,16
600 SYMBOL 247,1,1,7,7,255,127,63,
31
610 SYMBOL 248,0,128,240,240,255,2
55,255,254
620 D$=CHR$(244)+CHR$(245)
630 C$=CHR$(240)+CHR$(241)
640 M$=CHR$(242)
650 E$=CHR$(246)
660 R$=CHR$(247)+CHR$(248)
670 REM
680 REM ****** DESSIN DU TABLEAU *
*****
690 IF M=1 THEN RESTORE ELSE IF M=
2 THEN RESTORE 950 ELSE IF M=3 THE
N RESTORE 1370 ELSE IF M=4 THEN RE
STORE 1800 ELSE IF M=5 THEN RESTOR
E 2230 ELSE IF M=6 THEN RESTORE 24
50 ELSE RESTORE 2870
700 READ TA:READ W:READ T
710 FOR I=1 TO 40
720 LOCATE I,5:PEN 1:PRINT CHR$(95
)
730 NEXT I
740 FOR I=1 TO 40
750 FOR J=25 TO T STEP -1
760 READ A
770 B$=CHR$(32+A)
780 TB(I,J)=A
790 LOCATE I,J
800 PEN 3
810 IF A=211 THEN PEN 2 ELSE PEN 3
820 PRINT B$;
830 NEXT J
840 NEXT I
850 REM
860 REM ******PREMIER TABLEAU*****
*
870 DATA 770,12,22,111,183,0,0,111
,211,0,0,111,0,0,0,111,182,0,0
880 DATA 111,111,211,0,111,111,182
,0,111,111,111,0,111,111,111,211,1
11,111,183,0,111,111,211,0,111,183
,0,0,111,0,0,0,111,182,0,0
890 DATA 111,111,211,0,111,111,0,0
,111,111,182,0,111,111,111,211,111
,111,111,182,111,111,111,183
900 DATA 111,111,111,211,111,111,1
83,0,111,111,211,0,111,183,0,0,111
,211,0,0
910 DATA 111,0,0,0,111,182,0,0,111
,111,211,0,111,111,182,0,111,111,1
11,211
920 DATA 111,111,183,0,111,111,182
,0,111,111,111,182,111,111,111,111
930 DATA 111,111,111,111,111,111,1
11,183,111,111,183,0,111,111,182,0
,111,111,111,211,111,111,111,182,1
11,111,111,183
940 REM
950 REM ******DEUXIEME TABLEAU****
**
960 DATA 850,22,13,111,111,111,111
,111,111,111,111,111,111,183,0,0
970 DATA 111,111,183,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0
980 DATA 111,111,211,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0
990 DATA 111,183,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0
1000 DATA 111,0,0,0,0,0,0,181,18
2,0,0,0
1010 DATA 111,211,0,0,0,0,0,181,11
1,111,211,0,0
1020 DATA 111,182,0,0,0,0,0,111,11
1,111,182,0,0
1030 DATA 111,111,111,182,181,182,
181,111,111,111,111,211,0
1040 DATA 111,111,111,111,111,111,
111,111,111,111,111,182,0
1050 DATA 111,111,111,111,111,111,
111,111,111,111,111,183,0
1060 DATA 111,111,111,111,111,111,
111,111,111,111,111,0,0
1070 DATA 111,111,111,111,111,111,
111,111,111,111,111,182,0
1080 DATA 111,111,111,111,111,111,
183,180,111,111,111,111,211
1090 DATA 111,111,111,111,111,111,
211,0,111,111,111,183,0
1100 DATA 111,111,111,111,111,183,
0,0,180,111,111,211,0
1110 DATA 111,111,111,111,111,211,
0,0,0,111,183,0,0
1120 DATA 111,111,111,111,183,0,0,
0,0,0,0,0,0
1130 DATA 111,111,111,111,211,0,0,
0,0,0,0,0,0
1140 DATA 111,111,111,183,0,0,0,0,
0,0,0,0,0
1150 DATA 111,111,111,211,0,0,0,0,
0,0,0,0,0
1160 DATA 111,183,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0
1170 DATA 111,211,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0
1180 DATA 111,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0
1190 DATA 111,182,0,0,0,0,0,181,18
2,0,0,0,0
1200 DATA 111,111,211,0,0,0,0,111,
111,211,0,0,0
1210 DATA 111,111,182,0,0,0,181,11
1,111,182,0,0,0
1220 DATA 111,111,111,211,0,0,111,
111,111,111,211,0,0
1230 DATA 111,111,111,182,0,181,11
1,111,111,111,182,0,0
1240 DATA 111,111,111,111,111,111,
111,111,111,111,111,211,0
1250 DATA 111,111,111,111,111,111,
111,111,111,111,111,182,0
1260 DATA 111,111,111,111,111,183,
0,180,111,111,111,111,211
1270 DATA 111,111,111,111,111,0,0,
0,111,111,111,183,0
1280 DATA 111,111,111,111,111,211,
0,0,111,111,111,211,0
1290 DATA 111,111,111,111,111,211,
0,0,111,111,111,0,0
1300 DATA 111,111,111,111,183,0,0,
0,111,111,111,211,0
1310 DATA 111,111,111,111,0,0,0,0,
180,111,183,0,0
1320 DATA 111,111,111,111,0,0,0,0,
0,0,0,0,0
1330 DATA 111,111,111,111,182,0,0,
0,0,0,0,0,0
1340 DATA 111,111,111,111,111,111,
111,111,111,111,182,0,0
1350 DATA 111,111,111,111,111,111,
111,111,111,111,111,211,0
1360 REM
1370 REM ****** TROISIEME TABLEAU*
*****
1380 DATA 850,36,9
1390 DATA 111,111,111,111,111,111,
111,111,111,111,111,111,111,111,11
1,111,111
1400 DATA 111,111,111,111,111,111,
111,111,111,111,111,111,111,111,11
1,111,183
1410 DATA 111,111,111,111,111,111,
111,111,183,0,0,0,0,180,111,111,0
1420 DATA 111,183,0,0,180,111,111,
111,0,0,0,0,0,0,111,111,211
1430 DATA 111,211,0,0,0,180,111,11
1,211,0,0,0,0,0,111,111,0
1440 DATA 111,0,0,0,0,111,111,18
2,0,0,0,0,0,111,111,211
1450 DATA 111,211,0,0,0,0,111,111,
111,111,111,182,0,0,111,111,0
1460 DATA 111,0,0,0,0,0,111,111,11
1,111,111,111,211,0,111,111,211
1470 DATA 111,211,0,0,0,0,180,111,
111,111,111,183,0,0,111,111,0
1480 DATA 111,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,111,111,211
1490 DATA 111,182,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,111,111,0
1500 DATA 111,111,211,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,111,111,211
1510 DATA 111,111,182,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,181,111,111,0
1520 DATA 111,111,111,111,111,182,
0,211,0,0,0,0,111,111,111,211
1530 DATA 111,111,111,111,111,111,
111,111,111,111,182,0,0,111,111,11
1,0
1540 DATA 111,111,111,111,111,111,
111,111,111,111,111,211,0,180,111,
183,0
1550 DATA 111,111,111,111,111,183,
0,180,111,111,111,0,0,0,0,0
1560 DATA 111,111,111,111,111,211,
0,0,111,111,111,211,0,0,0,0
1570 DATA 111,111,111,111,111,0,0,
0,111,111,111,0,0,0,0,0
1580 DATA 111,111,111,111,111,211,
0,0,111,111,111,182,0,0,0,0
1590 DATA 111,111,111,111,111,0,0,
0,111,111,111,111,211,0,0,0
1600 DATA 111,111,111,111,183,0,0,
0,180,111,111,111,111,111,182,0,0
1610 DATA 111,183,0,0,0,0,0,0,18
0,111,111,111,111,111,211,0
1620 DATA 111,211,0,0,0,0,211,0,0,
0,0,111,111,111,111,182,0
1630 DATA 111,0,0,0,0,181,111,182,
0,0,0,180,111,111,111,111,211
1640 DATA 111,211,0,0,0,111,111,11
1,211,0,0,0,0,0,180,183,0
1650 DATA 111,0,0,0,0,111,111,111,
0,0,0,0,0,0,0,0,0
1660 DATA 111,211,0,0,0,111,111,11
1,211,0,0,0,0,0,0,0
1670 DATA 111,0,0,0,0,111,111,111,
182,0,0,0,0,0,0,0
1680 DATA 111,182,0,0,0,180,111,11
1,111,111,111,111,182,0,0,0,0
1690 DATA 111,111,182,0,0,0,0,180,
111,111,111,111,111,211,0,0,0
1700 DATA 111,111,111,182,0,0,0,0,
0,0,0,0,111,182,0,0,0
1710 DATA 111,111,111,111,211,0,0,
0,0,0,0,0,180,111,111,111,211
1720 DATA 111,111,111,111,111,111,
182,0,0,0,0,0,0,111,111,111,0
1730 DATA 111,183,0,180,111,111,18
3,0,0,0,0,0,180,111,111,211
1740 DATA 111,211,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,111,111,0
1750 DATA 111,211,0,0,0,0,0,211,0,
0,0,0,0,0,111,111,211
1760 DATA 111,182,0,0,0,181,111,11
1,111,182,0,211,0,181,111,111,0
1770 DATA 111,111,111,111,111,111,
111,111,111,111,111,111,111,111,11
1,111,182
1780 DATA 111,111,111,111,111,111,
111,111,111,111,111,111,111,111,11
1,111,111
1790 REM
1800 REM ****** QUATRIEME TABLEAU
******
1810 DATA 850,42,9
1820 DATA 111,111,111,111,111,111,
111,111,111,111,111,111,111,111,11
1,111,111
1830 DATA 111,111,111,111,111,111,
111,183,180,111,111,183,0,0,111,11
1,111
1840 DATA 111,111,111,183,180,111,
111,0,0,111,111,182,0,0,111,111,11
1
1850 DATA 111,111,111,0,0,111,111,
211,0,180,111,111,211,0,111,111,11
1
1860 DATA 111,111,111,0,211,111,11
1,182,0,0,111,111,0,0,111,111,111
1870 DATA 111,111,183,0,0,180,111,
111,0,211,111,111,211,0,180,111,11
1
1880 DATA 111,111,211,181,0,0,111,
111,0,0,180,111,0,0,0,111,111
1890 DATA 111,111,0,111,0,211,111,
111,211,0,0,111,182,0,0,111,111
1900 DATA 111,183,0,0,0,0,111,111,
182,0,0,180,111,111,211,111,111
1910 DATA 111,182,0,0,0,181,111,11
1,111,0,0,0,111,111,0,111,111
1920 DATA 111,111,182,0,181,111,18
3,180,183,211,0,211,111,183,0,111,
111
1930 DATA 111,111,111,0,111,111,0,
0,0,0,0,181,111,211,0,111,111
1940 DATA 111,111,111,211,111,111,
211,0,0,0,0,111,111,0,0,111,111
1950 DATA 111,111,111,0,111,111,0,
0,0,0,211,111,111,0,181,111,111
1960 DATA 111,111,183,0,111,111,18
2,0,181,182,0,111,111,211,111,111,
111
1970 DATA 111,183,0,0,180,111,111,
0,111,111,0,111,111,0,111,111,111
1980 DATA 111,0,0,0,0,111,111,0,11
1,111,0,111,111,0,111,111,111
1990 DATA 111,182,0,111,0,111,111,
0,111,111,0,111,111,0,111,111,183
2000 DATA 111,183,0,211,0,211,0,0,
211,0,0,211,0,0,0,0,0
2010 DATA 111,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0
2020 DATA 111,182,0,0,0,211,0,0,21
1,0,0,211,0,0,0,0,0
2030 DATA 111,111,183,0,0,111,111,
0,111,111,0,111,111,0,111,111,182
2040 DATA 111,111,0,0,0,111,111,0,
111,111,0,111,111,211,111,111,111
2050 DATA 111,111,211,0,211,111,11
1,211,111,111,0,111,111,0,111,111,
111
2060 DATA 111,111,0,0,0,111,111,0,
180,183,0,180,111,0,111,111,111
2070 DATA 111,111,182,0,0,180,111,
0,0,0,0,211,111,0,180,111,111
2080 DATA 111,111,111,0,0,211,111,
0,0,0,0,0,111,0,0,111,111
2090 DATA 111,111,111,211,0,0,111,
182,211,0,0,181,111,211,0,111,111

2100 DATA 111,111,183,0,0,181,111,
111,111,182,0,111,111,182,0,111,11
1
2110 DATA 111,111,0,0,181,111,111,
111,111,111,0,180,111,111,0,111,11
1
2120 DATA 111,111,0,0,111,111,111,
111,111,111,0,211,111,111,0,111,11
1
2130 DATA 111,111,0,0,111,111,183,
180,111,183,0,181,183,0,0,111,111
2140 DATA 111,183,0,0,111,111,211,
0,211,0,0,111,211,0,0,111,111
2150 DATA 111,211,0,0,180,111,0,0,
0,0,211,111,0,0,181,111,111
2160 DATA 111,0,0,0,181,111,182,18
1,111,0,181,111,0,0,111,111,111
2170 DATA 111,182,0,0,111,111,111,
111,111,0,111,111,0,0,111,111,111

2180 DATA 111,111,0,0,111,111,111,
111,111,211,111,183,0,211,111,111,
111
2190 DATA 111,111,0,211,111,111,11
1,111,183,0,111,0,0,0,180,111,111
2200 DATA 111,111,182,181,111,111,
111,111,182,181,111,182,211,0,181,
111,111
2210 DATA 111,111,111,111,111,111,
111,111,111,111,111,111,111,111,11
1,111,111
2220 REM
2230 REM ******CINQUIEME TABLEAU**
****
2240 DATA 850,34,9,111,111,111,111
,111,111,111,111,111,111,111,111,1
11,111,111,111,111,111,111,111,111
,111,111,111,111,183,211,180,111,1
11,111,111,111,183
2250 DATA 111,111,111,111,111,111,
111,183,0,0,0,0,180,111,183,211,0,
111,111,111,111,111,183,0,0,0,0,0,
0,0,211,0,0,0
2260 DATA 111,111,183,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,111,0,0,0,0,0,0,
0,181,111,182,0,0,0,0,0
2270 DATA 111,211,0,0,0,0,0,111,
111,111,111,182,211,181,111,182,11
1,182,0,181,111,182,211,181,111,11
1,111,111,111,111,111,111,111
2280 DATA 111,111,111,111,111,111,
111,111,111,111,111,111,111,111,11
1,111,183,111,111,111,111,111,111,
111,111,111,183,0,180,111,111,183,
0,0
2290 DATA 111,111,111,183,0,180,11
1,111,111,0,0,0,211,0,0,0,111,11
1,111,211,0,0,111,111,111,211,0,0,
0,0,0,0,0
2300 DATA 111,111,111,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,111,111,183,0,0,0,
111,111,111,211,0,0,0,0,0,0
2310 DATA 111,111,211,0,0,0,180,11
1,183,0,0,0,181,111,182,0,0,111,11
1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,111,111,111,
211,0
2320 DATA 111,111,182,0,0,0,0,0,0,
0,0,181,111,111,111,182,0,111,111,
111,182,0,0,0,0,0,0,111,111,111,
111,111,211
2330 DATA 111,111,111,111,111,111,
182,0,0,0,211,111,111,111,111,183,
0,111,111,183,180,111,111,111,211,
0,0,0,111,111,183,0,0,0
2340 DATA 111,111,211,0,111,111,11
1,182,0,0,0,111,111,211,0,0,0,111,
111,0,0,111,111,111,111,0,0,0,111,
111,0,0,0,0
2350 DATA 111,111,211,0,111,111,11
1,111,182,211,181,111,111,111,211,
0,0,111,111,0,0,111,111,111,111,11
1,111,111,111,111,111,182,0,0
2360 DATA 111,111,0,211,111,111,11
1,111,111,111,111,111,111,111,111,
111,182,111,111,0,0,180,111,183,21
1,0,180,111,111,111,111,111,111,11
1
2370 DATA 111,183,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,180,183,211,180,111,183,111,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
```

Suite page 27

TENERE

Vous êtes MAX, l'explorateur bien connu. Sur une carte, que vous avez dénichée Dieu sait où, figure au Nord-Est du TENERE une grotte mystérieuse qui excite votre convoitise. A travers un long voyage dans le désert, vous devrez découvrir le code et la phrase magique qui vous permettront d'atteindre votre but...

Michel CHEVALIER

Mode d'emploi :
Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes. Les règles sont incluses dans la présentation.

SPECTRUM





SUITE DU N° 131

```
4901 PRINT PAPER 6; INK 0;AT 0,0
;"Ramassez le plus de ";x$;" p
ossible (emplacements + )": GO S
UB 9020: GO SUB 9030: GO SUB 904
0
4902 PRINT PAPER 6; INK 0;AT 0,0
;x$;"        ";AT 2,0;"Retour a
u desert Pressez 0": GO SUB 8400
4905 LET cd=INT (RND*18)+4: LET
ek=INT (RND*32)
4906 PRINT AT 0,12; PAPER 6;qt
4907 PAPER 1
4910 GO SUB 8400
4915 IF INT (RND*5)=0 THEN PRINT
 AT cd,ek; INK 6;"+"
4920 LET e=c
4930 LET c=c+(INKEY$="m" AND c<=
30)-(INKEY$="n" AND c>=0)
4940 LET d=d+(INKEY$="a" AND d<=
20)-(INKEY$="q" AND d>=5)
4945 IF SCREEN$ (d,c)="+" THEN G
O SUB 4980
4947 IF INKEY$="0" THEN RETURN
4948 PAPER 6: LET EA=5: GO SUB 8
420: IF O=-1 THEN RETURN
4950 PAPER 1: GO SUB 3700
4960 GO SUB 8400: BEEP .01,5: LE
T PP=PP+1
4970 LET te=te+1: GO TO 4905
4980 LET SR=INT (RND*16)+5: LET
qt=qt+SR: IF qt>=1000 THEN LET q
t=999: PRINT AT 1,0; INK 6;"MAXI
MUM AUTORISE PAR LA LOI"
4985 PRINT AT d,c;" ": RETURN
5010 LET te=te+2: PAPER 0: INK 4
: CLS : PRINT INK 2; FLASH 1;AT
0,0;"OASIS FANTOME"
5011 PRINT AT 2,5; PAPER 1;"   "
; PAPER 0;" R  "; PAPER 1;"    ";
 PAPER 0;" RR    "; PAPER 1;"

5012 PRINT AT 3,2;"R "; PAPER 1;
"     "; PAPER 0;"    "; PAPER 1;"
   "; PAPER 0;"    "; PAPER 1;" "
; PAPER 0;"RR     "; PAPER 1;" "
; PAPER 0;"      NO"
5013 PRINT AT 4,5; PAPER 1;"  "
; PAPER 0;"   "; PAPER 1;"    ";
PAPER 0;"      "; PAPER 1;"   ";
 PAPER 0;"        "; PAPER 1;"  "; P
APER 0;"   PO"
5014 PRINT AT 5,4;"R   R"; PAPER
 1;"      "; PAPER 0;"R     "; PAPE
R 1;"      "; PAPER 0;"   "; PAPER
 1;"  "
5015 PRINT AT 6,1;"NO        "; PAP
ER 1;"        "; PAPER 0;" NO ";
PAPER 1;"      "; PAPER 0;"   ";
PAPER 1;"  "
5016 PRINT AT 7,1;"PO NO "; PAPE
R 1;"       "; PAPER 0;" PO ";
PAPER 1;"        "; PAPER 0;"
"; PAPER 1;"  "
5017 PRINT AT 8,4;"PO "; PAPER 1
;"      "; PAPER 0;"        "; PAP
ER 1;"        "; PAPER 0;"    "; P
APER 1;"  "
5018 PRINT AT 9,0;"R          "; PAPE
R 1;"      "; PAPER 0;"    "; PAP
ER 1;"   "; PAPER 0;" R    "; PAP
ER 1;"    "; PAPER 0;"  "; PAPER
1;"  "
5019 PRINT AT 10,5; PAPER 1;"
   "; PAPER 0;"  R"; PAPER 1;"
  "; PAPER 0;"   "; PAPER 1;"   ";
 PAPER 0;"   "; PAPER 1;"    "; PA
PER 0;"   "; PAPER 1;"  "
5020 PRINT AT 11,2;"NO "; PAPER
1;"   "; PAPER 0;"         "; PAPER
1;"      "; PAPER 0;"   "; PAPER 1;
"   "; PAPER 0;"   "; PAPER 1;"
"; PAPER 0;"    "; PAPER 1;"  "
5021 PRINT AT 12,2;"PO        "; PA
PER 1;"   "; PAPER 0;"       ";
PAPER 1;"      "; PAPER 0;"   "; PA
PER 1;"    "; PAPER 0;" NO"
5022 PRINT AT 13,9; PAPER 1;"  "
; PAPER 0;"     "; PAPER 1;" "; PAP
ER 0;"    "; PAPER 1;"       "; P
APER 0;"    PO"
5023 PRINT AT 14,2;"R "; PAPER 1
;"   "; PAPER 0;"   "; PAPER 1;"
"; PAPER 0;"    "; PAPER 1;"   ";
PAPER 0;"   "; PAPER 1;"    ";
 PAPER 0;"   "; PAPER 1;"  "
5024 PRINT AT 15,0;"R "; PAPER 1
;"   "; PAPER 0;" R "; PAPER 1;"
"; PAPER 0;"    "; PAPER 1;"
"; PAPER 0;"   "; PAPER 1;"
"; PAPER 0;"  "; PAPER 1;"    "; P
APER 0;"   "; PAPER 1;"  "
5025 PRINT AT 16,2; PAPER 1;"
"; PAPER 0;"          "; PAPER 1;"
"; PAPER 0;"     R"; PAPER 1;"
"; PAPER 0;"  "; PAPER 1;"   ";
PAPER 0;"    "; PAPER 1;"  "
5026 PRINT AT 17,3; PAPER 1;"  "
; PAPER 0;"  "; PAPER 1;"  "; PAPE
R 0;"     "; PAPER 1;"     "; PAPER 0;
"    R  R"; PAPER 1;"  "
5027 PRINT AT 18,3; PAPER 1;"
"; PAPER 0;"    "; PAPER 1;"    ";
PAPER 0;"   "; PAPER 1;"    "; PAPE
R 0;"    R"; PAPER 1;"    "; PAP
ER 0;"    "; PAPER 1;"  "
5028 PRINT AT 19,1;"NO"; PAPER 1
;"   "; PAPER 0;"    "; PAPER 1;"
"; PAPER 0;"    "; PAPER 1;"
 "; PAPER 0;"    "; PAPER 1;"    "; PA
PER 0;"   "; PAPER 0;"   "; PAPER
1;"  "
5029 PRINT AT 20,1;"PO      "; PAPER
1;"   "; PAPER 0;"        "; PAPER
1;"    "; PAPER 0;"      "; PAPER 1;
"     "; PAPER 0;"    "; PAPER 1;"
"; PAPER 0; INK 2;" o"
5030 PRINT AT 21,0; INK 6;"DESER
T->"; PAPER 7;" "; PAPER 0; INK
4;" R    "; PAPER 1;"    "; PAPER 0;"
RR  "; PAPER 1;"       "; PAPER 0;
"  R"
5031 FOR i=-30 TO 5: BEEP .05,i:
 BEEP .05,-i: NEXT i
5032 LET U=0: DIM y(2): DIM x(2)
: LET Y(1)=12: LET X(1)=31: LET
y(2)=2: LET x(2)=15: GO SUB 8050
5033 FOR T=1 TO 2: PRINT INK 8;
BRIGHT 8; INVERSE 1; PAPER 8;AT
y(T),x(T);"H": NEXT T
5034 PRINT AT 1,0; INK 2;"Les fa
ntomes sont AFFAMES!!!!!": GO SU
B 8550
5036 GO SUB 9040: IF O=-1 THEN G
O TO 3600
5041 GO SUB 8400: FOR T=1 TO 2:
PRINT INK 8; BRIGHT 8; INVERSE 1
; PAPER 8; OVER 1;AT y(T),x(T);"
H": NEXT T
5049 LET e=c
5052 LET c=c+(INKEY$="m" AND c<=
30 AND ATTR (d,c+1)<>12)-(INKEY$
="n" AND c>=0 AND ATTR (d,c-1)<>
12)
5055 LET d=d+(INKEY$="a" AND d<=
20 AND ATTR (d+1,c)<>12)-(INKEY$
="q" AND d>=3 AND ATTR (d-1,c)<>
12)
5060 IF ATTR (d,c)=62 THEN GO TO
 3600
5061 IF SCREEN$ (d,c)="o" THEN G
O SUB 9040: PRINT AT 0,0;k$(4);"
 est le 4e mot de la phrase magi
que": GO SUB 9020: GO SUB 9030:
GO SUB 9040: LET d=19
5065 GO SUB 3700
5066 GO SUB 8400: BEEP .01,5
5067 FOR t=1 TO 2
5068 IF INT (RND*3)<>2 THEN GO T
O 5074
5069 IF d<y(t) THEN LET y(t)=y(t
)-1
5070 IF c<x(t) THEN LET x(t)=x(t
)-1
5071 IF d>y(t) THEN LET y(t)=y(t
)+1
5072 IF c>x(t) THEN LET x(t)=x(t
)+1
5074 PRINT OVER 1; INVERSE 1; PA
PER 8; INK 8;AT y(t),x(t);"H"
5075 IF d=y(t) AND c=x(t) THEN P
RINT AT 1,0;"TUER PAR LE FANTOME
": PRINT INK 2;AT d,c;"U": GO SU
B 8100: GO TO 8200
5077 NEXT t
5089 LET PP=PP+1: GO TO 5041
5505 LET te=te+2: GO SUB 6098: P
APER 4: CLS
5506 PRINT AT 0,0;"OASIS DU CROC
ODILE "
5510 PRINT AT 2,6; INK 2;"CCCCCC
CCCCCCCC"; INK 0;"   NO      R"
5511 PRINT AT 3,9;"R    NO R
 PO"
5512 PRINT AT 4,1; PAPER 0;"
"; PAPER 4;"          R PO"
5513 PRINT AT 5,1; PAPER 0;"
"; PAPER 4;"          R  ";"R"; P
APER 6;" "; PAPER 4;"R R         NO
"
5514 PRINT AT 6,1; PAPER 0;"
"; PAPER 4;" A     R    R"; PAPER
 1;" "; PAPER 5;" "; PAPER 1;" "
; PAPER 4;"R R NO   PO"
5515 PRINT AT 7,1; PAPER 0;"
"; PAPER 4;"  A          R"; PAPER
1;"  "; PAPER 5;" "; PAPER 1;" "
; PAPER 4;"R    PO"
5516 PRINT AT 8,16; PAPER 1;" ";
 PAPER 5;"  "; PAPER 1;" "; PAPE
R 4;"R          R"
5517 PRINT AT 9,7;"A   A   RR"; PA
PER 1;"  "; PAPER 5;" "; PAPER 1
;"  "; PAPER 4;"RR          NO"
5518 PRINT AT 10,9;"A  R"; INK 3
; PAPER 1;"     "; PAPER 5;" "; P
APER 1;"GJ    "; INK 0; PAPER 4;"
RR      PO"
5519 PRINT AT 11,2;"R      NO    R"
; INK 3; PAPER 1;"     "; PAPER 5;
"  "; PAPER 1;"        "; INK 0;
PAPER 4;"RR"
5520 PRINT AT 12,5;"R PO   R"; IN
K 3; PAPER 1;"      "; PAPER 5;"  "
; PAPER 1;"          "; INK 0; P
APER 4;"R"
5521 PRINT AT 13,10;"RR"; PAPER
1;"    "; PAPER 5;"  "; PAPER 1;"
    "; PAPER 4;"R"
5522 PRINT AT 14,1;"R          R";
PAPER 1;"      "; PAPER 5;"  "; P
APER 4;"     "; PAPER 1;"      "; P
APER 4;"RR"
5523 PRINT AT 15,8;"R"; PAPER 1;
"       "; PAPER 4;"    R "; PAPER
 1;"       "; PAPER 4;"R R"
5524 PRINT AT 16,1;"NO          R"; P
APER 1;"      "; PAPER 4;" "; INK
 2;" o"; INK 0;"  "; PAPER 1;"
    "; PAPER 4;"R"
5525 PRINT AT 17,1;"PO          R";
PAPER 1;"     "; PAPER 4;"  R ";
 PAPER 1;"        "; PAPER 4;"RR"
5526 PRINT AT 18,5;"NO     R"; PAP
ER 1;"      "; PAPER 4;" "; PAPE
R 1;"          "; PAPER 4;"R  NO"
5527 PRINT AT 19,2;"R   PO      RRR
"; PAPER 1;"           "; PAPER 4;
"RR    PO"
5528 PRINT AT 20,14;"RR"; PAPER
1;"      "; PAPER 4;"RRR     R"
5529 PRINT AT 21,0;"DESERT->"; P
APER 7;" "; PAPER 4;"        RRRRR
R"
5530 GO SUB 9000: LET U=0: GO SU
B 8050: GO SUB 8600
5535 IF O=-1 THEN GO TO 3600
5540 GO SUB 8400
5549 LET e=c: GO SUB 9030: GO SU
B 9040
5552 LET c=c+(INKEY$="m" AND c<=
30 AND ATTR (d,c+1)<>8 AND ATTR
(d,c+1)<>11)-(INKEY$="n" AND c>=
0 AND ATTR (d,c-1)<>8 AND ATTR (
d,c-1)<>11)
5555 LET d=d+(INKEY$="a" AND d<=
20 AND ATTR (d+1,c)<>8 AND ATTR
(d+1,c)<>11)-(INKEY$="q" AND d>=
3 AND ATTR (d-1,c)<>8 AND ATTR (
d-1,c)<>11)
5560 IF ATTR (d,c)=56 THEN GO TO
 3600
5563 IF ATTR (d,c)=48 THEN GO SU
B 8700
5570 IF SCREEN$ (d,c)="o" THEN P
RINT AT 0,0;k$(3);" est le 3e mo
t de la phrase magique"
5575 GO SUB 3700
5580 GO SUB 8400: BEEP .01,5: GO
 SUB 9010: LET PP=PP+1: GO TO 55
40
6005 PRINT AT 0,0;"AVEZ-VOUS LE
CODE MAGIQUE? (O/N)": GO SUB 825
0
6008 IF O=-1 THEN GO TO 6099
6011 PRINT AT 0,0;"Donnez le": G
O SUB 8270: LET co=l
6014 IF CO<>CODE THEN PRINT AT 0
,0;"CE CODE EST FAUX": GO SUB 90
20: GO SUB 9030: GO TO 6005
6017 PRINT AT 0,0;"AVEZ-VOUS LA
PHRASE MAGIQUE(O/N)": GO SUB 825
0
6020 IF O=-1 THEN GO TO 6099
6024 GO SUB 9030: DIM f$(4,12)
6025 FOR U=1 TO 4
6026 PRINT AT 0,0;U;"e mot magiq
ue : ": INPUT f$(U)
6028 IF LEN K$(U)<>LEN F$(U) THE
N FOR J=1 TO ((LEN K$(U))-(LEN f
$(U))): LET f$(U)=f$(U)+" ": NEX
T J
6030 IF f$(U)<>k$(U) THEN GO SUB
 9030: PRINT AT 0,0;"CE N'EST PA
S UN MOT MAGIQUE": GO SUB 9020:
GO SUB 9030: GO TO 6017
6032 PRINT AT 0,18;f$(U): GO SUB
 9020: GO SUB 9030
6033 NEXT U
6034 PRINT AT 0,0;f$(1);" est ";
f$(2);" ";f$(3);" apres ";f$(4):
 GO SUB 9020: GO SUB 9030: GO SU
B 9040: PRINT AT 0,0;"C'est bien
 la phrase magique": GO SUB 9020
: GO SUB 9030
6040 GO SUB 9040: PRINT AT 0,0;"
VOUS ENTREZ DANS LA GROTTE
"
6041 FOR I=1 TO 5: FOR J=40 TO 5
0: BEEP .005,J: BEEP .01,1/J: NE
XT J: NEXT I
6045 PAPER 0: INK 6: CLS : PRINT
 AT 3,2;"DANS LE FOND DE LA GROT
TE";AT 7,5;"IL Y A UN COFFRE";AT
 11,2;"DANS LE COFFRE IL Y A UN"
;AT 17,11; INK 2;"PARCHEMIN": GO
 SUB 6500: GO SUB 9000: CLS
6050 PLOT 56,151: DRAW -8,0: DRA
W 0,-8,-PI: PLOT 57,143: DRAW -9
,0: DRAW 0,16,-PI: DRAW 8,-24,-P
I/2: DRAW -24,-96: DRAW 8,-24,PI
/2: DRAW 0,16,PI: DRAW 0,-8,PI:
DRAW 7,0
6052 PLOT 48,159: DRAW 160,0: DR
AW 8,-24,-PI/2: DRAW -27,-104: P
LOT 40,31: DRAW 160,0: DRAW 0,-1
6,-PI: DRAW -160,0
6055 PRINT INK 3;AT 5,14;"AVEC";
AT 8,9;"LES COMPLIMENTS";AT 11,1
5;"DE";AT 14,12;"L'AUTEUR";AT 21
,0; INK 4;"L'expedition a dure "
;te;" jours"
6090 GO TO 8200
6098 FOR i=1 TO 3: BEEP .3,10: B
EEP .15,-10: BEEP .15,10: NEXT i
: RETURN
6099 LET y=y+1: GO TO 9500
6500 FOR j=1 TO 2: FOR i=10 TO 3
0: BEEP .005,i: BEEP .005,2*i: N
EXT i: NEXT j: BEEP 1,0: BEEP .0
5,40: RETURN
6600 PRINT AT 3,0;"EAU:";AT 3,4;
v;AT 3,11;"RAV:";AT 3,15;s;AT 3,
23;"FR:";AT 3,26;m;AT 4,27; PAPE
R 0; INK 3;"xxxxx";AT 5,27;"xxxx
x";AT 6,27;"xx"; FLASH 1; PAPER
2;"*"; FLASH 0; PAPER 0;"xx"
6610 PRINT AT 10,6;"..";AT 11,6;
"....";AT 12,6;".....";AT 13,6;"
.."; BRIGHT 1; INK INT (RND*2)+1
;"o"; BRIGHT 0; INK 0;"..";AT 14
,5;"......";AT 15,5;"....";AT 7,
29; INK 4;"R": RETURN
7000 PRINT AT 0,0;"Pour avoir le
 droit d'aller sur l'ile,il faut
 marchander ": GO SUB 9020: GO S
UB 9030: GO SUB 9040: PRINT AT 0
,0;"Vous avez ";m;" F sur vous":
 GO SUB 9020: GO SUB 9030
7005 IF m>=2000 THEN GO TO 7020

7010 PRINT AT 0,0;"Vous n'avez p
as assez,il faudra revenir": GO
TO 7400
7020 LET mo=0: LET so=INT (RND*1
000)+1000
7030 PRINT AT 0,0;"Le chef propo
se ";so;" F.Etes-vous d'accord ?
(O/N)": GO SUB 8250
7035 IF o=1 THEN GO TO 7060
7040 GO SUB 9030: GO SUB 9040: P
RINT AT 0,0;"Combien proposez-vo
us ?": GO SUB 8270: LET ma=l
7045 IF ma<=mo THEN GO TO 7200
7050 IF ma<=so/2 THEN GO TO 7200
7055 LET mo=ma: LET so=INT ((MA+
SO)/2): GO TO 7030
7060 GO SUB 9040: PRINT AT 0,0;"
OK marche conclu": GO SUB 9020:
GO SUB 9030: LET m=m-so
7070 FOR I=16 TO 10 STEP -1: PRI
NT PAPER 8;AT I-1,27; INK 6;"S";
AT I,27;" ": BEEP .7,50: NEXT I
7080 PRINT AT 0,0;K$(1);" est le
 premier mot de la phrase magiqu
e": GO SUB 9020: GO SUB 9030: GO
 SUB 9040
7090 FOR i=10 TO 16: PRINT PAPER
 8;AT i,27; INK 6;"S";AT i-1,27;
" ": BEEP .7,50: NEXT i: GO TO 7
400
7200 GO SUB 9030: PRINT AT 0,0;"
Le chef refuse de discuter avec
un voleur.": GO SUB 9020: PRINT
AT 0,0;"Il vous prend tout votre
 argent,il faudra revenir.": LET
 m=0: GO TO 7400
7400 GO SUB 9020: GO SUB 9030: G
O SUB 9040: LET d=16: LET c=25:
RETURN
7502 IF NV=1 THEN LET I$="LOB":
GO SUB 7600
7503 IF NV=2 THEN LET I$="BOL":
GO SUB 7700
7504 IF NV=3 THEN LET I$="ROC":
GO SUB 7800
7510 LET d=18: LET c=21: RETURN
7600 GO SUB 7900: GO SUB 7910: G
O SUB 7920
7602 FOR J=1 TO 2
7604 GO SUB 7960
7605 IF o=-1 THEN RETURN
7606 IF J=1 THEN PRINT AT 0,0;"I
l faut rencontrer la caravane":
GO SUB 9020: GO SUB 9030
7607 IF J=2 THEN PRINT AT 0,0;"L
e 1er chiffre du code secret est
 ";w(1): GO SUB 9020: GO SUB 797
0
7608 NEXT J
7609 RETURN
7700 GO SUB 7900: GO SUB 7910: G
O SUB 7920
7702 FOR J=1 TO 2
7704 GO SUB 7960
7705 IF o=-1 THEN RETURN
7706 IF J=1 THEN PRINT AT 0,0;"I
l faut trouver les 4 mots de la
phrase magique dans les oasis":
GO SUB 9020: GO SUB 9030: GO SUB
 9040
7707 IF J=2 THEN PRINT AT 0,0;"L
e 2e chiffre du code secret est
";w(2): GO SUB 9020: GO SUB 7970
7708 NEXT J
7709 RETURN
7800 GO SUB 7900: GO SUB 7910: G
O SUB 7920
7802 FOR J=1 TO 2
7804 GO SUB 7960
7805 IF o=-1 THEN RETURN
7806 IF J=1 THEN PRINT AT 0,0;"I
l faut trouver l'oasis fantome,m
ais attention DANGER...": GO SUB
 9020: GO SUB 9030: GO SUB 9040
7807 IF J=2 THEN PRINT AT 0,0;"L
e 3e chiffre du code secret est
";w(3): GO SUB 9020: GO SUB 7970
7808 NEXT J
7809 RETURN
7900 PRINT AT 0,0;"Case du sorci
er ";i$: GO SUB 9020: GO SUB 903
0: RETURN
7910 PRINT AT 0,0;i$;" a des ren
seignements  impor-tants,mais il
 a un defaut": GO SUB 9020: PRIN
T AT 0,0;"LE VICE DU JEU !Il vou
s propose pour chaque renseignem
ent...   ": GO SUB 9020: PRINT
AT 0,0;"une partie de 421.Si vou
s gagnez,a vous le renseignement
 sinon..": GO SUB 9020
7911 PRINT AT 0,0;"Le renseignem
ent coutera 500 F   ": GO SUB 904
0: GO SUB 9020: GO SUB 9030: RET
URN
7920 PRINT PAPER 3; INK 0;AT 16,
27;"MAX";AT 20,27;I$: RETURN
7940 BEEP .01,0: LET A=INT (RND*
556)+111: PRINT PAPER 0; INK 2;A
T 17,27;A: PAUSE 10: IF A=421 OR
 A=412 OR A=142 OR A=124 OR A=24
1 OR A=214 THEN LET O=+1: PRINT
AT 0,0;"Vous avez gagne  ": GO S
UB 9020: GO SUB 7947: RETURN
7943 BEEP .01,10: LET B=INT (RND
*556)+111: PRINT PAPER 0; INK 4;
AT 19,27;B: IF B=421 OR B=412 OR
 B=142 OR B=124 OR B=241 OR B=21
4 THEN LET O=-1: PRINT AT 0,0;"V
ous avez perdu  ": GO SUB 9020:
GO SUB 7947: RETURN
7945 GO TO 7940
7947 PRINT PAPER 0;AT 17,27;"
";AT 19,27;"   ": RETURN
7962 PRINT AT 0,0;J;" e renseign
ement": GO SUB 7940: IF o=1 THEN
 RETURN
7964 IF m<500 THEN PRINT AT 0,0;
"Vous n'avez pas assez pour paye
r": GO SUB 9020: GO SUB 9030: RE
TURN
7966 LET m=m-500: PRINT AT 0,0;"
Cela vous coute 500 F": GO SUB 9
000: GO SUB 9030: LET o=1: RETUR
N
7970 PRINT AT 0,0;"Il faut trouv
er les 3 autres         ": GO SUB
9020: GO SUB 9030: GO SUB 9040:
RETURN
8006 PRINT AT 0,0;"BUREAU DE REC
RUTEMENT GUERRIERS": GO SUB 9020
: GO SUB 9030: PRINT AT 0,0;"Un
guerrier mange 1,5 KG de ravitai
l. et boit 2 l d'eau par jour":
GO SUB 9020: GO SUB 9030: GO SUB
 9040
8007 PRINT AT 0,0;"Il se fait pa
yer 200 F par jour";AT 1,0;"Emba
uchez-vous?(O/N)": GO SUB 8250
8012 IF O=-1 THEN GO TO 8015
8013 GO SUB 9030: GO SUB 9040
8014 PRINT AT 1,0;"Combien ?
     ": GO SUB 8270: LET nga=l
: LET r=r+nga
8015 PRINT AT 1,0;"Debauchez-vou
s?(O/N)": GO SUB 8250: IF o=-1 T
HEN GO TO 8020
8016 PRINT AT 1,0;"Combien ?
     ": GO SUB 8270: LET gd=l:
 IF GD>r THEN GO TO 8016
8017 LET r=r-GD
8020 PRINT AT 1,0;"Vous avez ";r
;" guerriers": GO SUB 9020: GO S
UB 9040: LET d=9: LET c=6: RETUR
N
8050 LET d=2: LET c=0: GO SUB 84
00: RETURN
8060 PRINT AT 19,1;"No de marcha
ndise ": GO SUB 8270: LET no=l:
RETURN
8070 IF U=0 THEN GO TO 8077
8072 IF INT (pp/2)=pp/2 THEN LET
 s$="E": RETURN
8073 LET S$="D": RETURN
8077 IF INT (pp/2)=pp/2 THEN LET
 s$="T": RETURN
8078 LET S$="K": RETURN
8080 PRINT OVER 1; BRIGHT 8; PAP
ER 8; INK 8;AT vc,al;"BBBK": RET
URN
8090 PRINT AT 5,2;"1-JERRICANS 2
0 litres 50 F";AT 7,2;"2-RAVITAI
LLEMENT         30 F/KG": RETURN
8110 BEEP .6,0: BEEP .4,0: BEEP
.2,0: BEEP .6,0: BEEP .4,3: BEEP
 .2,2: BEEP .4,2: BEEP .2,0: BEE
P .4,0: BEEP .2,-1: BEEP .6,0: R
ETURN
```

A SUIVRE...

BEACH RAID

AMSTRAD



Commandant d'un navire de guerre armé d'un superbe canon bitube, affrontez les chasseurs bombardiers et navires ennemis qui défendent efficacement les points stratégiques qu'il vous faut délivrer.

Olivier DEMANGEL

Mode d'emploi :
Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes (le second sous le nom de "BH28"). Le lancement du premier qui contient les règles et la présentation charge et lance automatiquement le programme principal.

LISTING 1

```
10 BORDER 0:INK 0.0:INK 2,0:INK
1,9:INK 3,15
1020 MODE 1:LOCATE 1,1:PEN 2:PRINT
"BEACH":PEN 1
1030 FOR f=400 TO 384 STEP -2
1040 FOR g=0 TO 80 STEP 2
1050 c=TEST(g,f)
1060 IF c THEN LOCATE 1+g/2,(402-f
)/2:PRINT CHR$(143)
1070 NEXT g,f
1080 PEN 2:LOCATE 1,9:PRINT "-RAID
":PEN 1
1090 FOR Y=270 TO 256 STEP -2
1100 FOR X=0 TO 80 STEP 2
1110 D=TEST(X,Y)
1120 IF D THEN LOCATE 1+X/2,(290-Y
)/2:PRINT CHR$(143)
1130 NEXT X,Y
1140 SYMBOL AFTER 32
1150 SYMBOL 48,92,198,206,214,198,
198,92
1160 SYMBOL 49,24,24,88,24,24,24,9
4
1170 SYMBOL 50,44,102,6,44,96,102,
110
1180 SYMBOL 51,44,102,6,12,6,102,4
4
1190 SYMBOL 52,24,24,88,152,222,24
,60
1200 SYMBOL 53,110,98,96,44,6,102,
44
1210 SYMBOL 54,44,102,96,108,102,1
02,44
1220 SYMBOL 55,94,70,6,12,24,24,24
1230 SYMBOL 56,44,102,102,44,102,1
02,44
1240 SYMBOL 57,44,102,102,46,6,102
,44
1250 SYMBOL 65,24,12,102,102,126,1
02,231
1260 SYMBOL 67,44,102,192,192,192,
102,44
1270 SYMBOL 68,232,108,102,102,102
,108,232
1280 SYMBOL 69,238,98,104,104,104,
98,238
1290 SYMBOL 70,238,98,104,104,104,
96,240
1300 SYMBOL 71,44,102,192,192,206,
198,110
1310 SYMBOL 72,102,102,102,110,102
,102,102
1320 SYMBOL 76,240,96,96,96,98,102
,238
1330 SYMBOL 77,198,238,126,190,214
,198,198
1340 SYMBOL 78,198,102,182,218,204
,198,198
1350 SYMBOL 79,40,108,198,198,198,
108,40
1360 SYMBOL 80,236,102,102,108,96,
96,240
1370 SYMBOL 82,236,102,102,108,108
,102,226
1380 SYMBOL 83,44,102,96,44,6,102,
44
1390 SYMBOL 84,90,90,24,24,24,24,6
0
1400 SYMBOL 85,102,102,102,102,102
,102,44
10000 INK 3,15:PEN 3:GOSUB 10250
10010 PEN 3:LOCATE 26,22:PRINT "RE
GLES (O/N)"
10020 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 1002
0
10030 IF a$="O" OR a$="o" THEN 100
40 ELSE 10220
10040 CLS:INK 3,6
10050 PEN 1:LOCATE 17,1:PRINT"REGL
ES"
10060 PEN 3:LOCATE 1,5:PRINT"  Com
mandant d'une flotte de 4 navires,
 votre mission est de delivrer une
 serie de points strategiques sur
la Mediterra-nee."
10100 LOCATE 1,10:PRINT"  ATTENTIO
N,ces bases sont defendues par l'av
iation et la marine ennemie."
10110 LOCATE 1,12:PRINT"  Grace a
votre canon bitube,interceptezles
chasseurs-bombardiers et coulez le
s navires ennemis."
10120 LOCATE 3,16:PRINT"DEPLACEMEN
TS : curseur ou joystick"
10130 LOCATE 20,20:PRINT CHR$(240)
10140 LOCATE 19,21:PRINT CHR$(242)
10150 LOCATE 21,21:PRINT CHR$(243)
10160 LOCATE 20,22:PRINT CHR$(241)
10170 PEN 1:LOCATE 12,21:PRINT"gau
che"
10180 LOCATE 23,21:PRINT"droite"
10190 LOCATE 16,18:PRINT"canon bas
"
10200 LOCATE 15,24:PRINT"canon hau
t"
10210 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 1021
0 ELSE 10240
10220 LOCATE 26,22:PEN 3:PRINT "IS
 LOADING  "
10230 FOR i=1 TO 1000:NEXT
10240 RUN"!BH28
10250 REM dessin navire
10260 PEN 3
10270 FOR i=16 TO 28 STEP 2
10280 PLOT 64,i,3:DRAW 256,i
10290 NEXT
10300 j=184
10310 FOR i=30 TO 38 STEP 2
10320 PLOT j,i:DRAW 256,i
10330 j=j+16
10340 NEXT
10350 FOR i=28 TO 32 STEP 2
10360 PLOT 72,i:DRAW 152,i
10370 NEXT
10380 FOR i=34 TO 40 STEP 2
10390 PLOT 78,i:DRAW 148,i
10400 NEXT
10410 FOR i=28 TO 36 STEP 2
10420 PLOT 160,i:DRAW 184,i
10430 NEXT
10440 FOR i=42 TO 60 STEP 2
10450 PLOT 132,i:DRAW 148,i
10460 NEXT
10470 FOR i=42 TO 64 STEP 2
10480 PLOT 84,i:DRAW 90,i
10490 NEXT
10500 FOR i=62 TO 78 STEP 2
10510 PLOT 136,i:DRAW 142,i
10520 NEXT
10530 PLOT 182,38:DRAW 196,44
10540 PLOT 184,38:DRAW 198,44
10550 PLOT 174,38:DRAW 188,44
10560 PLOT 172,38:DRAW 186,44
10570 PLOT 148,62:DRAW 158,66
10580 PLOT 132,62:DRAW 122,66
10590 PLOT 72,34:DRAW 58,38
10600 RETURN
```

LISTING 2

```
10 KEY 139,"ink 1,24:ink 0,1:border
1:pen 1:paper 0:print remain(0);rema
in(1);remain(2);remain(3):cls
20 'utilisez la petite touche "ENTER
" si vous interrompez le programme
30 DIM SC(10):DIM PP(10):DIM NOM$(10
)
40 FOR I=1 TO 9:NOM$(I)="ARNOLD":SC(
I)=10000:PP(I)=1:NEXT
50 '*****************************
70 '*          1ER TABLEAU         *
90 '*****************************
100 MODE 1:score=-1:pp1=0
110 '*****************************
120 '*      initialisation  \      *
130 '*****************************
140 ENV 1,1,2,10,15,-1,4
150 ENT 1,10,10,1
160 ENV 2,5,-2,20
170 ENV 3,1,0,10,15,-1,4
180 RANDOMIZE TIME
190 CLS
200 CLS
210 BORDER 0
220 FOR i=0 TO 3:INK i,0:NEXT
230 CLS:fff=1:bx=3:sc=0:bomb=5:vie=4
:dam=0:tableau=0:xyz=18
240 INK 1,18:PEN 1
250 LOCATE 13,11:PRINT"FACILE     :1"
260 LOCATE 13,12:PRINT"MOYEN      :2"
270 LOCATE 13,13:PRINT"DIFFICILE :3"
280 IF INKEY(64)<>-1 THEN abc=30:bcd
=20:cde=600:freqmun=65:pp=1:CLS:GOTO
 360
290 IF INKEY(65)<>-1 THEN abc=26:bcd
=20:cde=500:freqmun=75:pp=2:CLS:GOTO
 360
300 IF INKEY(57)<>-1 THEN abc=22:bcd
=20:cde=400:freqmun=90:pp=3:CLS:GOTO
 360 ELSE GOTO 280
310 FOR i=0 TO 15:INK i,0:NEXT
320 CLS:fff=1:bx=3:bomb=5::dam=0:tab
leau=0
330 '*****************************
340 '*redefinition des caracteres*
350 '*****************************
360 SYMBOL 128,60,60,60,60,60,60,60,
60
370 SYMBOL 129,24,24,24,24,24,24,24,
24
380 SYMBOL 130,0,0,60,60,60,60,60,60
390 SYMBOL 131,60,24,24,24,24,24,24,
24
400 SYMBOL 132,0,0,0,0,60,60,60,60
410 SYMBOL 133,60,60,24,24,24,24,24,
24
420 SYMBOL 134,0,0,0,0,0,0,60,60
430 SYMBOL 135,60,60,60,24,24,24,24,
24
440 SYMBOL 136,0,0,8,28,127,34,0,0
450 SYMBOL 137,0,1,1,3,3,31,8,0
460 SYMBOL 138,0,128,128,192,192,248
,16,0
470 SYMBOL 139,1,1,1,7,7,7,127,48
480 SYMBOL 140,128,128,128,224,224,2
24,254,12
490 SYMBOL 141,24,24,24,24,24,126,90
,231
500 SYMBOL 142,0,255,255,48
510 SYMBOL 145,255,255,255
520 SYMBOL 144,0,255,255,12
530 SYMBOL 146,1,1,1,1,1,1,7,13
540 SYMBOL 147,128,128,128,128,128,1
28,224,176
550 SYMBOL 148,0,0,63,63,14
560 SYMBOL 149,13,30,255,255
570 SYMBOL 150,176,120,255,255
580 SYMBOL 151,0,0,252,252,56
590 SYMBOL 152,63,31
600 SYMBOL 153,255,255,1,1,15,15,1
610 SYMBOL 154,255,255,128,128,240,2
40,128
620 SYMBOL 155,254,252
630 SYMBOL 156,0,0,0,0,0,0,0,15
640 SYMBOL 157,0,0,1,3,3,7,31,255
650 SYMBOL 158,0,0,128,192,192,224,2
48,255
660 SYMBOL 159,0,0,0,0,0,0,0,248
670 SYMBOL 160,255,3,3,1,1,15,15,1
680 SYMBOL 161,255,192,192,128,128,2
40,240,128
690 SYMBOL 162,0,0,0,0,0,127,255,127
700 SYMBOL 163,3,3,3,7,31,255,255,25
5
710 SYMBOL 164,192,192,192,224,248,2
55,255,255
720 SYMBOL 165,0,0,0,0,0,254,255,254
730 SYMBOL 166,0,0,0,0,0,1,1,3
740 SYMBOL 167,0,0,0,0,0,128,128,192
750 SYMBOL 168,0,0,0,0,3,3,3,0
760 SYMBOL 169,60,60,60,60,255,255,2
55,60
770 SYMBOL 170,0,0,0,0,192,192,192,0
780 SYMBOL 171,255,255,255,127,0,0,0
,0
790 SYMBOL 172,255,255,255,255,255,0
,0,0
800 SYMBOL 173,255,255,255,254
810 SYMBOL 176,0,0,24,60,60,24,0,0
820 SYMBOL 175,0,0,0,24,24,0,0,0
830 SYMBOL 174,0,0,0,24
840 SYMBOL 178,0,4,0,72,18,128,36,12
9
850 SYMBOL 179,16,16,124,124,130,254
,124
860 SYMBOL 180,0,48,120,120,120,0,12
0
870 SYMBOL 181,4
880 SYMBOL 182,0,0,24
890 SYMBOL 183,0,0,0,0,192,192
900 SYMBOL 184,32
910 SYMBOL 185,0,0,24
920 SYMBOL 186,0,0,0,0,3,3
930 SYMBOL 189,0,0,0,0,0,0,2,5
940 SYMBOL 190,0,0,0,1,0,145,10,67
950 SYMBOL 191,0,0,0,64,128,17,32,79
960 SYMBOL 192,0,0,0,0,0,0,192,0
970 SYMBOL 193,0,1,2,0,17,27,4,0
980 SYMBOL 194,41,38,159,127,31,175,
85,41
990 SYMBOL 195,81,228,210,224,209,17
0,148,73
1000 SYMBOL 196,232,48,0,24,240,64,4
4,16
1010 SYMBOL 197,8,3,2
1020 SYMBOL 198,68,130,69,8,8,0,0,0
1030 SYMBOL 199,166,144,40,69,166,0,
0,0
1040 SYMBOL 200,192,0,192
1050 '***************************
1060 '*     dessin du tableau    *
1070 '***************************
1080 INK 1,0:FOR ay=400 TO 208 STEP
-2:PLOT 1,ay,2:DRAW 639,ay:NEXT
1090 FOR ay=206 TO 128 STEP -2:PLOT
1,ay,0:DRAW 639,ay:NEXT
1100 FOR ay=126 TO 0 STEP -2:PLOT 1,
ay,3:DRAW 639,ay:NEXT
1110 PAPER 0:PEN 1:x=10:y=15:LOCATE
x,y:PRINT CHR$(128);CHR$(128):LOCATE
 x,y+1:PRINT CHR$(129);CHR$(129):LOC
ATE x,y+2:PRINT CHR$(129);CHR$(129)
1120 PLOT 1,126,1:DRAW 639,126
1130 PAPER 3:PEN 2
1140 LOCATE 2,21:PRINT "SCORE       :
";SC
1150 LOCATE 2,22:PRINT "LEVEL       :
";PP
1160 LOCATE 2,23:PRINT "SHIPS       :
 ";STRING$(vie,CHR$(179))
1170 LOCATE 29,20:PRINT "MUNITIONS"
1180 LOCATE 30,21:PRINT CHR$(180);"
";CHR$(180);" ";CHR$(180);" ";CHR$(1
80)
1190 LOCATE 2,24:PRINT "DAMAGE      :
";dam
1200 INK 0,1:INK 1,13:INK 2,11:INK 3
,0
1210 '***************************
1220 '*  envoi au 2eme tableau
1230 '***************************
1240 AFTER 5000,0 GOSUB 4280
1250 '***************************
1260 '*  envoi au s-prog "avion"*
1270 '***************************
1280 EVERY ABC,1 GOSUB 3490
1290 '***************************
1300 '* envoi s-prog "munition" *
1310 '***************************
1320 EVERY FREQMUN,2 GOSUB 3970
1330 '***************************
1340 '*  test joystick po.haute*
1350 '***************************
1360 IF (INKEY(74)<>-1 OR INKEY(8)<>
-1) AND x>=3 THEN GOSUB 1440:'gauche
1370 IF vie=0 THEN GOTO 4200
1380 IF tableau=1 THEN GOTO 4340
1390 IF (INKEY(75)<>-1 OR INKEY(1)<>
-1) AND x<=37 THEN GOSUB 1570:'droit
e
1400 IF INKEY(72)<>-1 OR INKEY(0)<>-
1 THEN GOTO 2230:'haut
1410 IF INKEY(76)<>-1 OR INKEY(9)<>-
1 THEN GOSUB 1770:'tir
1420 GOTO 1360
1430 's-prog gauche(pos. haute)*
1440 DI
1450 PAPER 0:PEN 1
1460 LOCATE x,y:PRINT "  "
1470 LOCATE x,y+1:PRINT "  "
1480 LOCATE x,y+2:PRINT "  "
1490 x=x-1
1500 LOCATE x,y:PRINT CHR$(128);CHR$
(128)
1510 LOCATE x,y+1:PRINT CHR$(129);CH
R$(129)
1520 LOCATE x,y+2:PRINT CHR$(129);CH
R$(129)
1530 FOR i=1 TO bcd:NEXT
1540 EI
1550 RETURN
1560 '* s-prog droit(pos. haute)
1570 DI
1580 PAPER 0:PEN 1
1590 LOCATE x,y:PRINT "  "
1600 LOCATE x,y+1:PRINT "  "
1610 LOCATE x,y+2:PRINT "  "
1620 x=x+1
1630 LOCATE x,y:PRINT CHR$(128);CHR$
(128)
1640 LOCATE x,y+1:PRINT CHR$(129);CH
R$(129)
1650 LOCATE x,y+2:PRINT CHR$(129);CH
R$(129)
1660 FOR i=1 TO bcd:NEXT
1670 EI
1680 RETURN
1690 '* s-prog canon(pos. haute)
1700 DI:PAPER 0:PEN 1:LOCATE x,y:PRI
NT CHR$(128);CHR$(128)
1710 LOCATE x,y+1:PRINT CHR$(129);CH
R$(129)
1720 LOCATE x,y+2:PRINT CHR$(129);CH
R$(129)
1730 FOR i=1 TO 75:NEXT
1740 EI
1750 GOTO 1360
1760 '* s-prog de tir(pos. haute)
1770 DI:PAPER 0:PEN 1
1780 bomb=bomb-1:IF bomb<=0 THEN bom
b=0:EI:RETURN ELSE GOSUB 3890
1790 SOUND 4,150,55,7,3,,5
1800 LOCATE x,15:PRINT CHR$(130);CHR
$(130):FOR i=1 TO 50:NEXT:LOCATE x,1
5:PRINT CHR$(128);CHR$(128)
1810 PEN 3
1820 LOCATE x,13:PRINT CHR$(176);CHR
$(176):FOR i=1 TO 50:NEXT:LOCATE x,1
3:PRINT "  "
1830 PAPER 2
1840 LOCATE x,8:PRINT CHR$(176);CHR$
(176):FOR i=1 TO 50:NEXT:LOCATE x,8:
PRINT "  "
1850 LOCATE x,4:PRINT CHR$(175);CHR$
(175):FOR i=1 TO 50:NEXT:LOCATE x,4:
PRINT "  "
1860 IF by=4 AND (x=bx-1 OR x=bx OR
x=bx+1) THEN GOSUB 3720
1870 EI
1880 RETURN
1890 '***************************
1900 '* test joystick po.mi-haute
1910 '***************************
1920 IF (INKEY(74)<>-1 OR INKEY(8)<>
-1) AND x>=3 THEN GOSUB 2010:'gauche
1930 IF vie=0 THEN GOTO 4200
1940 IF tableau=1 THEN GOTO 4340
1950 IF (INKEY(75)<>-1 OR INKEY(1)<>
-1) AND x<=37 THEN GOSUB 2120:'droit
1960 IF INKEY(72)<>-1 OR INKEY(0)<>-
1 THEN GOTO 2760:'haut
1970 IF INKEY(73)<>-1 OR INKEY(2)<>-
1 THEN GOTO 1700:'bas
1980 IF INKEY(76)<>-1 OR INKEY(9)<>-
1 THEN GOSUB 2300:'tir
1990 GOTO 1920
2000 '*s-prog gauche(po.mi-haute)
2010 DI:PAPER 0:PEN 1:LOCATE x,y:PRI
NT "  "
2020 LOCATE x,y+1:PRINT "  "
2030 LOCATE x,y+2:PRINT "  "
2040 x=x-1
2050 LOCATE x,y:PRINT CHR$(130);CHR$
(130)
2060 LOCATE x,y+1:PRINT CHR$(131);CH
R$(131)
2070 LOCATE x,y+2:PRINT CHR$(129);CH
R$(129)
2080 FOR i=1 TO bcd:NEXT
2090 EI
2100 RETURN
2110 '*s-prog droit(pos.mi-haute)
2120 DI:PAPER 0:PEN 1:LOCATE x,y:PRI
NT "  "
2130 LOCATE x,y+1:PRINT "  "
2140 LOCATE x,y+2:PRINT "  "
2150 x=x+1
2160 LOCATE x,y:PRINT CHR$(130);CHR$
(130)
2170 LOCATE x,y+1:PRINT CHR$(131);CH
R$(131)
2180 LOCATE x,y+2:PRINT CHR$(129);CH
R$(129)
2190 FOR i=1 TO bcd:NEXT
2200 EI
2210 RETURN
2220 '*   s-prog canon mi haut
2230 DI:PAPER 0:PEN 1:LOCATE x,y:PRI
NT CHR$(130);CHR$(130)
2240 LOCATE x,y+1:PRINT CHR$(131);CH
R$(131)
2250 LOCATE x,y+2:PRINT CHR$(129);CH
R$(129)
2260 FOR i=1 TO 75:NEXT
2270 EI
2280 GOTO 1920
2290 '* s-prog tir(pos.mi-haute)
```

Suite page 29